平成12年9月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第9号（通巻50号）
N64&ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
2000 11月号
定価490yen（税込）
●2大RPG攻略特集
マリオストーリー
風来のシレン2
©2000 CHUN SOFT/すぎやま こういち 販売:任天堂
64ドリーム
50号記念
ビッグプレゼント!
●期待の新作続々登場!●
マリオカートアドバンス
パーフェクトダーク
どうぶつの森
マリオパーティ3
ポケモンスタジアム金銀クリスタル
新ハード発表記念
ゼルダのテレカ
全員サービス!
NINTENDOスペースワールド大特集
ついに姿を現した!! 最高傑作の次世代ゲーム機
ニンテンドーゲームキューブ
ゲームボーイアドバンス

こんどは、ドラマ仕立てだ。
2つのドラマがこれ1本で楽しめる。
ゆうめいな牧場にするんだ!
ぜったいシアワセになるんだから
ぼくじょうものがたり ジービースリー
牧場物語GB3
ボーイ・ミーツ・ガール
ほのぼのドラマチックRPG
GAME BOY COLOR
COLOR 専用
傾きかけた孤島の牧場。その再建を目指して、新たな試練とドラマが始まる。ストーリーも、アトラクションも、イベントも、すべてがヴァージョンアップ。しかも、主人公の性別で2つのドラマが楽しめる超大作。ドラマチックに生まれ変わった"牧場物語GB3"9月29日封切り!!
●主人公の性別で2つのドラマが楽しめるぞ。
●ドラマの結末、そのカギが結婚イベントだ。
●みんなが大好きなお米もつくれるよ。
●数々のイベントが物語をドラマチックに盛り上げるぞ。
COLOR 専用
9月29日(金)発売
ゲームボーイカラー専用ソフト
価格 4,200円(税別)
特製ダブルパッケージ仕様
株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア
ビクターインタラクティブソフトウエアの最新情報満載! http://www.vis.co.jp
ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
©2000 Victor Interactive Software Inc.
GAME BOY COLOR

いきなりエンディングも！
プレイステーション用
メモリーカード
セーブデータ
1043
本収録!!

2000年
夏版
絶賛発売中!!

プレイステーション対応
CD-ROM版

広技苑

金田一技彦 監修

プレイステーション2
プレイステーション
ドリームキャスト
セガサターン
メガドライブ
ゲームギア
ニンテンドウ64
ゲームボーイ
スーパーファミコン
ファミコン
バーチャルボーイ
ワンダースワン
ネオジオポケット
ネオジオ
PC-FX
PCエンジン・3DO

すべてのゲーム機
（17機種対応）の
すべてのゲーム紹介
（10089本）と
すべてのウラ技
（15826技）が
1枚のプレステ用
CD-ROMに!!

2000円（税込）
全国の書店でお買い求めください。

発行：(株)毎日コミュニケーションズ
TEL 03-3211-2568

2000 NOVEMBER
11
Vol.50

N64&ゲームボーイ大好きマガジン

◎ホントにソフト満載号

【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
03(3230)3642

表紙デザイン・斉藤浩一

©毎日コミュニケーションズ2000 禁無断転載

CONTENTS ◎もくじ

総力特集

新作ソフト情報

REGULAR etc.

連載企画

GAME INDEX

◎ゲームインデックス

※一部のゲームタイトルは仮称です

●(赤)=N64 ●(黄)=GB&GBC両対応 ●(緑)=GBC専用
●(青)=GBアドバンス

NINTENDO HARD 新作ソフト発売カレンダー

Calender of New Release Soft

今月はこんなカンジ GENERAL OUTLINE

新ハード「NINTENDO GAMECUBE」がベールを脱いだ！

スペースワールドの前日、8月24日のプレス向け新製品発表会で、任天堂の次世代機「ニンテンドーゲームキューブ」と携帯用ゲーム機の次世代機「ゲームボーイアドバンス」が初めてお披露目された。それにともない、新ハードのゲームタイトルも多数発表され、うれしい限り。が、一方では『マザー3』が開発中止になる、という悲しいニュースも飛び込んできた‥。

N64よりぬきソフトカタログ

MOTHER3 豚王の最期

スペースワールド開催の数日前、糸井重里さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」で、『マザー3』開発の中止が発表された。「数年間かけて開発を進めてきたが、これ以上続けることはできない」という判断のようだ。つまり、今までに本誌で紹介してきた『MOTHER 3』は、残念ながら永遠に封印されるということになる。開発中止のより詳しい理由等については、「任天堂の質問箱」「毎月新聞」の各コーナーを読んで欲しい。

バイオハザード0（仮）

9月7日、N64からニンテンドーゲームキューブへの機種変更が発表された。これに対するカプコンの正式コメントを紹介しよう。「N64でもオリジナルの『バイオ』をということでスタートしたのがこのタイトルです。カートリッジの最大容量で開発を進めてきましたが、望むクオリティで制作するにはボリュームがたりなくなってきてしまいました。ソフト的には半分以上できあがっていたのですが、ムリして詰め込むよりもゲームキューブに移行するべきだと考え、変更を決定いたしました。N64の『バイオ0』を楽しみにしてくださっていたみなさんには本当に申し訳ないのですが、新しいゲームキューブというハードで、必ず期待に応えるソフトにしていきます」

9月21日〜10月21日 COMING SOON

不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～
9月27日発売／6800円

パーフェクトダーク
10月21日発売／5800円（ソフト単体）

9月 10月 2000.SEP/OCT 月間カレンダー

64 …N64ソフト　GB …ゲームボーイソフト

日付	内容
9月…September	
21（木）	GB ポケモンでパネポン 64DREAM 11月号発売（創刊4周年）
22（金）	GB ぽけっとぷよぷよ～ん GB ぼくのキャンプ場 GB ハムスター倶楽部 あわせてチュー ➡東京ゲームショウ2000秋（ビジネスデー）
23（土）	➡秋分の日／東京ゲームショウ2000秋（幕張メッセ・24日まで）
24（日）	➡初の原子力空母進水（1960年）
25（月）	➡沢村栄治ノーヒットノーラン達成（1936年）
26（火）	➡「怪談」の作者、小泉八雲没（1904年）
27（水）	64 不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～
28（木）	GB ビートマニアGB ガッチャミックス2
29（金）	GB スペースインベーダーX GB パズルデショーブヨ! ウータマちゃん GB 新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画 GB ソロモン GB ゴン太のおきらく大冒険 GB 牧場物語GB 3～ボーイ・ミーツ・ガール～
30（土）	➡毛沢東、中国政府主席に就任（1949年）
10月…Octber	
1（日）	➡衣替え
2（月）	➡ナポレオンが詩人ゲーテと会食（1808年）
3（火）	➡イギリスが原爆実験を開始（1952年）
4（水）	➡イワシの日
5（木）	➡元のフビライ・ハン、対馬に来襲（1274年）
6（金）	GB カードキャプターさくら～友枝小学校大運動会～ GB スーパードール・リカちゃん～きせかえ大作戦～
7（土）	➡ドイツ民主主義共和国（旧東ドイツ）成立（1949年）
8（日）	➡佐藤首相、ノーベル平和賞受賞（1974年）
9（月）	➡体育の日（ハッピーマンデー）
10（火）	➡アイバンク設立（1963年）
11（水）	➡昆虫学の父、ファーブル没（1915年）
12（木）	➡コロンブス、新大陸を発見（1942年）
13（金）	GB GO! GO! ヒッチハイク2
14（土）	➡キング牧師ノーベル平和賞受賞（1964年）
15（日）	➡高僧、西行が出家（1140年）
16（月）	➡大化改新の藤原鎌足没（669年）
17（火）	➡音楽家、ショパン没（1849年）
18（水）	➡東条英機が総理大臣に就任（1941年）
19（木）	GB サイボーグクロちゃん2～ホワイトウッズの逆襲～
20（金）	GB ロックマンX サイバーミッション
21（土）	64 パーフェクトダーク 64DREAM 12月号発売

©2000 Nintendo/HAL Laboratory Inc./Shigesato Itoi. ©2000CHUN SOFT/すぎやまこういち 販売：任天堂
Copyright Rare Ltd.2000 Rareware logo is a trademark of Rare.

N64&64DD発売カレンダー

（9月12日現在）

NEW……新しく発表されたタイトル
●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目
❤……発売日がめでたく確定したソフト

NINTENDO GAMECUBE

発売時期	NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
未定	NEW バイオハザード 0（仮）	ADV	カプコン	未定	未定

NINTENDO64

※メモリー拡張パック同梱版=7800円

発売時期	N64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
9月	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来!シレン城!〜	RPG	チュンソフト／任天堂	❤9月27日	6800円※
10月	パーフェクトダーク	SHT	任天堂	❤●10月21日	●5800円
11月	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	11月17日予定	未定
	カスタムロボV2	ACT	任天堂	❤●11月10日	●6800円
	罪と罰〜地球の継承者〜	SHT	任天堂	❤●11月21日	●5800円
	Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム(仮)	ETC	コナミ	●11月30日予定	●7800円
	ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜	ACT	カプコン	●11月下旬	未定
秋	現代大戦略 Ultimate War	SLG	メディアファクトリー	●2000年秋	未定
12月	●ポケモンスタジアム金銀クリスタル(仮)	ETC	任天堂	●12月14日予定	●6800円
	マリオパーティ3	TAB	任天堂	●12月予定	●5800円
	バンジョーとカズーイの大冒険2(仮)	ACT	任天堂	●12月予定	●6800円
	ミッキーのスピードウェイUSA(仮)	RAC	任天堂	●12月予定	●6800円
	エコーデルタ	SLG	●任天堂(予定)	●12月予定	●5800円
2001年1月	動物番長(仮)	ACT	●任天堂(予定)	●2001年1月予定	未定
2001年2月	どうぶつの森(仮)	ETC	任天堂	●2001年2月予定	●5800円

N64発売時期未定タイトル（タイトル名／ジャンル／発売元）

コンカーズクエスト（仮）／ACT／任天堂
スリッ駆　ラジッ駆／RAC／任天堂
WIPE OUT 64／RAC／ココナッツジャパンエンタテイメント
パネルでポン64（仮）／PUZ／任天堂
レブ・リミット／RAC／セタ
スーパーブラックバス64／SLG／スターフィッシュ
フライトシミュレーター（仮）／SLG／ビデオシステム

64DD

発売時期	64DDタイトル（タイトル名／ジャンル／発売元）
秋	現代大戦略 Ultimate War／SLG／開発：セタ
	井出洋介の麻雀塾／TAB／開発：セタ
未定	ウォール街（仮）／SLG／開発：？
	DT DD版（仮）／ETC／開発：ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）
	DDシーケンサー（仮）／ETC／開発：？
	サウンドメーカー（仮）／ETC／開発：？
	デザエモンDD（仮）／ETC／開発：？
	ゼルダの伝説64DD版（仮）／ACT／任天堂
	キャベツ（仮）／ETC／開発：？

NINTENDOハード&周辺機器発売スケジュール

発売時期	64DDタイトル（タイトル名　ジャンル　発売元）		
GB	モバイルアダプタGB（GBアドバンス共通）	12月14日	5800円
GBアドバンス	ゲームボーイアドバンス（携帯用次世代機）	2001年3月21日	9800円
	GBアドバンス専用バッテリー&チャージャ	未定	未定
	GBアドバンス専用通信ケーブル	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	NINTENDO GAMECUBE（家庭用次世代機）	2001年7月	未定
	ウェイブバード（ワイヤレスコントローラ）	未定	未定
	デジカード（専用メモリーカード）	未定	未定
	SD-デジカードアダプタ（SDメモリーカードアダプタ）	未定	未定
	モデムアダプタ（56kbpsモデム）	未定	未定
	ブロードバンドアダプタ（広帯域ネットワーク接続機器）	未定	未定
	デジタルビデオケーブル	未定	未定

GB&アドバンス発売カレンダー

（9月12日現在）

NP……NINTENDO POWERのSFC&GB書き換え用ソフト
C専……ゲームボーイカラー専用ソフト
P……ポケットプリンタ対応ソフト

GBアドバンス

【3月発売予定】

3月下旬	ロックマン EXE（仮）／ACT／カプコン／未定

【発売日未定】

未定	マリオカートアドバンス（仮）／RAC／任天堂／未定
未定	くるくるくるりん／ACT／任天堂／未定
未定	黄金の太陽／RPG／任天堂／未定
未定	ナポレオン／SLG／任天堂／未定
未定	コナミ　ワイワイレーシング　アドバンス（仮）／RAC／コナミ／未定
未定	サイレントヒルAGB（仮）／ADV／コナミ／未定
未定	ゴルフマスター AGB（仮）／SPT／コナミ／未定
未定	桃太郎まつり／RPG／ハドソン／未定
未定	松本零士のスペースヘキサイトX（仮）／SLG／ジョルダン／未定
未定	ファイアーエムブレム　暗闇の巫女（仮）／SLG／任天堂／未定
未定	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）／RAC／任天堂／未定
未定	でじこコミュニケーション／ETC／メディアワークス／未定
未定	メールでキュート／ADV／コナミ／未定
未定	モンスターブリード（仮）／SLG／コナミ／未定
未定	悪魔城ドラキュラ　サークル オブ ザ ムーン（仮）／ACT／コナミ／未定
未定	ポケットGTアドバンス（仮）／RAC／MTO／未定
未定	トゥイーティと魔法の宝石（仮）／ACT／コトブキシステム／未定
未定	トップギア全日本GT選手権（仮）／RAC／コトブキシステム／未定
未定	僕は航空管制官／SLG／タム／未定
未定	ボンバーマンストーリー（仮）／ACT／ハドソン／未定
未定	ハテナサテナ／PUZ／ハドソン／未定
未定	森田将棋あどばんす／TAB／ハドソン／未定
未定	ピノビィーの大冒険／ACT／ハドソン／未定
未定	ドラえもん（仮）／ACT／エポック社／未定
未定	ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス／SLG／コーエー／未定
未定	ゲームボーイウォーズ　アドバンス（仮）／SLG／任天堂／未定
未定	タクティクスオウガ外伝（仮）／SLG／任天堂／未定
未定	はなさき合戦（仮）／?／任天堂／未定
未定	マジカルバケーション（仮）／?／任天堂／未定
未定	ワリオランド4（仮）／ACT／任天堂／未定
未定	馬穴大作戦（仮）／SLG／任天堂／未定
未定	みんなといっしょ（仮）／?／MTO／未定
未定	サンサーラ・ナーガ（仮）／RPG／ビクターインタラクティブソフトウェア／未定
未定	ファイヤープロレスリングA／SPT／スパイク／未定
未定	スーパーブラックバス　アドバンス（仮）／SLG／スターフィッシュ／未定
未定	ハローキティのミラクルコレクション（仮）／ETC／イマジニア／未定
未定	無限奇行ゼロ・ツアーズ／?／メディアリング／未定
未定	ドカポン（仮）／TAB／アスミック・エース・エンタテインメント／未定

ゲームボーイ

【9月発売予定】

9月21日	ポケモンでパネポン／PUZ／任天堂／3800円／C専用
9月22日	ぼくのキャンプ場／SLG／加賀テック／3980円／C専用
9月22日	ぽけっとぷよぷよ〜ん／PUZ／コンパイル／3980円／C専用
9月22日	ハムスター倶楽部 あわせてチュー／PUZ／ジョルダン／3980円／C専用
9月28日	ビートマニアGB ガッチャミックス2／SLG／コナミ／4500円（予価）
9月29日	パズルデショーブヨ! ウータマちゃん／PUZ／加賀テック／3800円
9月29日	新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画／TAB／キングレコード／3980円／C専用
9月29日	スペースインベーダーX／SHT／タイトー／3980円
9月29日	ソロモン／PUZ／テクモ／4300円／C専用
9月29日	牧場物語GB3〜ボーイ・ミーツ・ガール〜／SLG／ビクターインタラクティブソフトウェア／4200円／C専用
9月29日	ゴン太のおきらく大冒険／RPG／レイアップ／3980円／C専用

【10月発売予定】

10月6日	スーパードール・リカちゃん〜きせかえ大作戦〜／ADV／ヴィアールワン／4300円（予価）／C専用
10月6日	カードキャプターさくら〜友枝小学校大運動会〜／ETC／エム・ティー・オー／4280円／C専用
10月13日	GO! GO! ヒッチハイク2／TAB／J・ウイング／4500円
10月19日	サイボーグクロちゃん2〜ホワイトウッズの逆襲〜（仮）／ACT／コナミ／4500円（予価）／C専用
10月20日	ロックマンXサイバーミッション／ACT／カプコン／3980円
10月21日	怪人ゾナー／ADV／任天堂／未定
10月26日	BOON BOON カブーン／ACT／ギャップス／3800円
10月30日	大刀（DAIKATANA）GB（仮）／ACT／ケムコ／4200円／C専用
10月	GRAND CASINO／TAB／アルトロン／未定／C専用
10月	JETでGO!／SLG／アルトロン／4500円／C専用
10月	ポケットクッキング／ETC／J・ウイング／4800円（予価）／C専用
10月	でじこの麻雀パーティ／TAB／キングレコード／3980円

【11月発売予定】

11月1日	マリオテニスGB/SPT/ 任天堂/3800円/C専
11月10日	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン／RPG／ナムコ／4500円
11月16日	Dance Dance Revolution GB2／ETC／コナミ／4800円（予価）／C専用
11月22日	エアフォースデルタ／SHT／コナミ／4300円（予価）／C専用
11月22日	ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ（仮）／SLG／コナミ／4500円（予価）／C専用
11月	六門天外モンコレナイトGB／RPG／角川書店／4300円／C専用
11月	真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」／RPG／アトラス／4300円
11月	真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」／RPG／アトラス／4300円
11月	パズルボブルミレニアム／PUZ／アルトロン／未定／C専用
11月	携帯電獣テレファング（パワーバージョン）／RPG／スマイルソフト／4700円
11月	携帯電獣テレファング（スピードバージョン）／RPG／スマイルソフト／4700円
11月	ブレイブサーガ 新章アスタリア／RPG／タカラ／未定／C専用
11月	テニスGBカラー（仮称）／SPT／任天堂／3800円／C専用
11月	金田一少年の事件簿〜10年目の招待状〜／SLG／バンプレスト／3980円（予価）
11月	仙界異聞録　準提決戦〜TVアニメーション「仙界封神演義」より〜／SLG／バンプレスト／3980円（予価）

【秋発売予定】

秋	ウィザードリィ／RPG／アスキー／4500円／C専用
秋	ウィザードリィII　リルガミンの遺産／RPG／アスキー／4500円／C専用
秋	ウィザードリィIII　ダイヤモンドの騎士／RPG／アスキー／4500円／C専用
秋	Jリーグエキサイトステージタクティクス／SLG／エポック社／未定／
秋	元祖動物占いGB／ETC／カルチャーブレーン／3800円／
秋	ごきんぎょ物語／SLG／カルチャーブレーン／3980円／C専用
秋	飛龍の拳烈伝GB／ACT／カルチャーブレーン／3980円／C専用
秋	小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）／RPG／メディアファクトリー／未定／

【12月以降発売予定】

12月1日	ドラえもんのスタディボーイ学習漢字ゲーム（仮）／ETC／エポック社／未定
12月1日	ドラえもんのスタディボーイ九九ゲーム（仮）／ETC／エポック社／未定
12月1日	スーパーミメルGB ミメルペアのハッピーメールタウン／ADV／トミー／3980円／C専
12月1日	GBハロボッツ／RPG／サンライズインタラクティブ／4300円（予価）／C専
12月1日	ドナルドダック デイジーを救え!／ACT／ユービーアイソフト／4300円／C専
12月14日	ポケットモンスター クリスタルバージョン（仮）/RPG/任天堂/3800円/C専
12月15日	攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ／RPG／ナムコ／4500円
12月15日	グランディア パラレルトリッパーズ／RPG／ハドソン／4500円（予価）／C専
12月上旬	スーパーロボットピンボール／TAB／メディアファクトリー／未定／C専
12月	ドンキーコング2001／ACT／任天堂／3800円／C専
12月	ハムスターパラダイス3（ちゅりー）／SLG／アトラス／未定／C専
12月	シルバニアファミリー2（仮）／不詳／エポック社／未定
12月	電車でGO! 2／SLG／サイバーフロント／5200円／C専用
12月	ぐるぐるとなかよし／ADV／スティング／未定
12月	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実〜大地の章〜（仮）／ACT／任天堂／3800円／C専
12月	伝説のスタフィー（仮）／ACT／任天堂／3800円／C専
12月	モンスタータクティクス／RPG／任天堂／3800円／C専
12月	桃太郎伝説1→2／RPG／ハドソン／未定
冬	ギミックランド／RPG／アルファドリーム／未定／C専
冬	コトバトル（仮）／PUZ／アルファドリーム／未定／C専
冬	コマンドマスター／RPG／エニックス／5900円／C専
冬	ドキドキ伝説 魔法陣グルグル／RPG／エニックス／6400円／C専
冬	クロスハンター〜モンスター・ハンターバージョン〜／RPG／ゲームビレッジ／未定／C専
冬	クロスハンター〜エックス・ハンターバージョン〜／RPG／ゲームビレッジ／未定／C専
冬	クロスハンター〜トレジャー・ハンターバージョン〜／RPG／ゲームビレッジ／未定／C専
冬	サムライキッド／ACT／コーエー／未定／C専
冬	From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生!／RPG／バンプレスト／未定
冬	スペースネット（仮）／RPG／イマジニア／未定／C専用
2000年	THE BLACK ONYX DX／RPG／BPS／4500円（予価）／C専
2001年	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実〜天空の章〜（仮）／ACT／任天堂／未定／C専

【発売日未定】

未定	スターオーシャン　ブルースフィア／RPG／エニックス／未定
未定	ビートマニアGBネットジャム（仮）／SLG／コナミ／未定／C専用
未定	ミニゲームはじめました／ETC／コナミ／未定／C専用
未定	ハムスター倶楽部2／SLG／ジョルダン／未定／C専用
未定	ポケットキング／SLG／ナムコ／未定
未定	ポケモンピクロス／PUZ／任天堂／未定
未定	ぽっぷんぽっぷ／PUZ／ジョルダン／3800円（予価）／C専用
未定	ダビスタ牧場（仮）／SLG／メディアファクトリー／未定
未定	ドラゴンクエストIII／PRG／エニックス／未定／C専用
未定	ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス/SLG/任天堂/未定／C専
未定	モバイルゴルフ/SPT/任天堂/未定／C専

はみだしカレンダー

ファイアーエムブレム64（仮）は、ゲームシステムがハードのスペックに合わないと判断されたため、GBアドバンスに機種変更されました。詳しくは「任天堂の質問箱」コーナーを読もう。

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

読者が選ぶN64ドリームランキング

NINTENDO DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

ゼルダの伝説DD版(仮)

ポケモンスタジアム金銀

不思議のダンジョン 風来のシレン ~鬼襲来!シレン城~

2 1 3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2652	初	ポケモンスタジアム金銀クリスタル	●任天堂 ●ETC ●12月14日
2	2464	2(→)	ゼルダの伝説DD版(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
3	1764	3(→)	不思議のダンジョン風来のシレン2~鬼襲来!シレン城!~	●チュンソフト/任天堂 ●RPG ●9月27日
4	1732	1(↓)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●発売中止
5	1324	4(↓)	バイオハザード0	●カプコン ●ADV ●NGCに変更
6	1068	5(↓)	パーフェクトダーク	●任天堂 ●SHT ●10月21日
7	620	8(↑)	パネルでポン64(仮)	●任天堂 ●PUZ ●未定
8	560	7(↓)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
9	512	初	ロックマンDASH~鋼の冒険心~	●カプコン ●ACT ●11月下旬
10	328	9(↓)	コンカーズクエスト(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
11	256	10(↓)	スーパーブラックバス64	●スターフィッシュ ●SLG ●未定
12	244	11(↓)	キャベツ(64DD版・仮)	●開発/? ●ETC ●未定
13	120	12(↓)	スリッ駆ラジッ駆	●任天堂 ●RAC ●未定
14	118	13(↓)	動物番長(仮)	●任天堂(予定) ●ETC ●2001年1月
15	116	初	現代大戦略 Ultimate War	●メディアファクトリー ●SLG ●秋
16	112	–	VIEW POINT2064	●サミー ●SHT ●11月17日
17	104	17(→)	ウォール街(仮)	●開発/? ●SLG ●未定
18	100	15(↓)	フライトシミュレーター(仮)	●ビデオシステム ●SLG ●未定
19	96	–	レブ・リミット	●開発/セタ ●RAC ●未定
20	84	14(↓)	サウンドメーカー(仮)	●開発/? ●ETC ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↓↑は前回順位との比較、初は初ランクイン、ーは前回20位圏外のタイトル。集計期間…7月21日~8月20日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

ポケモンスタジアム金銀が初登場1位!そして、MOTHER3とバイオ0は…。

今月のトップは、さすがの強さを見せつけた『ポケモンスタジアム金銀』。ポケモン人気いまだ衰えず、といったところだろうか。ところで、いろんなページでお伝えしていることだが、『MOTHER3』は開発中止が決まってしまった。また、『バイオハザード0』はN64ではなくゲームキューブで発売されることになった。よって、この2本は今月でランキングからも外れることに。強豪2本が外れたことで来月の展開は大荒れに?

←『バイオハザード0』は、ゲームキューブで発売されることになったため、ランキングからは当分さようならだ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

■オリコン調べ(集計期間8月7日~9月3日)

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売日
1	27,692	初	マリオストーリー	00/8/11
2	15,473	1(↓)	マリオテニス64	00/7/21
3	1,647	3(↓)	星のカービィ64	00/3/24
4	1,343	5(↑)	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
5	951	4(↓)	実況パワフルプロ野球2000	00/4/29
6	842	7(↑)	マリオパーティ2	99/12/17
7	433	3(↓)	エキサイトバイク64	00/6/23
8	303	-	ゴールデンアイ007	97/8/23
9	229	6(↓)	ゼルダの伝説ムジュラの仮面(メモリ拡張パック同梱版)	00/4/27
10	-	6(↓)	ドンキーコング64	99/12/10

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい。

PICK UP!

マリオストーリー

最近、テニスやパーティにあけくれていたマリオが、久しぶりに冒険に出発!ペラペラになったマリオが、クッパから城とピーチ姫を取り返すために戦うぞ!

©2000Nintendo ©2000Nintendo/HAL Laboratory.©Shigesato Itoi

編集部内人気カップめんTOP10

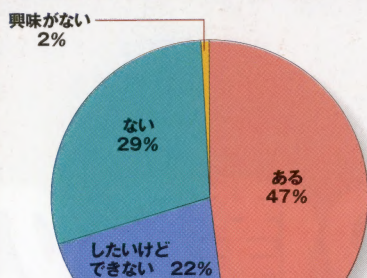
■例によって編集部内で調査

順位	PT数	商品名
1	15	カップヌードル シーフード
2	13	チリトマトヌードル
3	12	沖縄そば
4	11	カップヌードル チーズカレー
5	7	ホームラン軒　丸鶏スープ
6	5	麺の達人
7	3	カレーうどん
8	2	ラーメン屋さん
8	2	赤いきつね
10	1	でか丸塩バターコーン

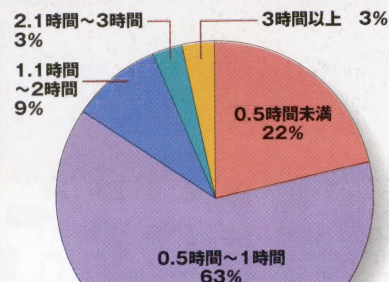
と、いうわけで一部編集部員の食生活を支える（泣）カップラーメンの人気ランキングなわけだ。上位を独占してるのはやはり根強い人気の「カップヌードル」シリーズ。何十年間もみんなの胃袋を満たし続けてきた実績はやはり強い？でも、最近人気の「沖縄そば」もきっちり3位に食い込んでるぞ。

インターネットを使ったことは？

■9月号読者アンケートより

64DDや、ドリームキャストで接続できるようになって、ゲーム機ユーザーにはわりと身近な存在になったんじゃないかと思われる「インターネット」。そこで、64ドリーム読者のうち、どれぐらいが実際にインターネットを利用したことがあるかを調べてみた。その結果…やはり半数近くの人がインターネットを利用したことが「ある」という結果が出てきた。「（利用）したいけどできない」という答えを合わせると、なんとほぼ7割の人がインターネットには興味をもっているのだ。

また、接続している人に1回あたりのネット接続時間を聞いてみたが、やはり低年齢層が多いせいか、大半が1時間以内という健全な答えだった（笑）。一日中つなぎっぱなしとかいう過激な人は少数しかいないようだ。よかったよかった？

インターネットを利用したことが？

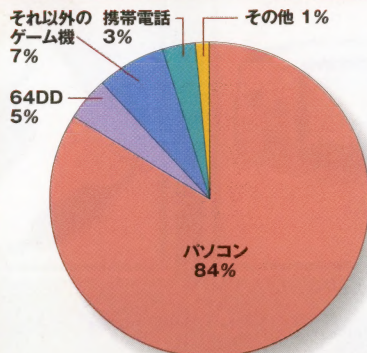
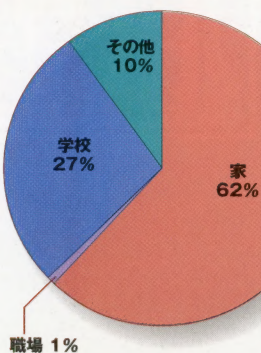
1回の接続時間は？

どうやってネットに接続しているの？

■9月号読者アンケートより

さて、こんどは日頃インターネットを利用している人が対象の質問だ。どこから、どんな機械（端末）を使ってインターネットにアクセスしているかを聞いてみた。「どこから？」という質問に対しては、やはり圧倒的に「家から」という回答が多い。どうやら、どこぞのランキングページ担当者のように「職場から」という悪い子ちゃんは、非常に数が少ないらしい…といっても、読者の大半が学生だから、というのもあるんだろうけど。その証拠に「学校から」という答えは結構あるからね。また、「どんな端末を使っていますか？」という質問は…聞くだけヤボってもんでした。やはり大半がパソコン。写真のように、DDとモデムを使って…という人はあまりいなかった。他のゲーム機と合わせても、利用者が1割強でしかない…（泣）。

どこからネットに接続していますか？

接続場所	割合
家	62%
学校	27%
その他	10%
職場	1%

使っている端末は？

ネットで遊んでみたい64ソフトTOP10

■9月号読者アンケートより

順位	PT数	タイトル
1	1064	ポケモンスタジアム
2	946	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
3	702	マリオカート64
4	554	ゴールデンアイ007
5	512	実況パワフルプロ野球2000
6	366	F-ZERO X
7	284	牧場物語2
8	200	マリオパーティ
9	122	エキサイトバイク64
10	98	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

これは、質問のしかたが悪かったかも…。「ネットを使って遊ぶ」だけじゃ、対戦なのか、それともウルティマのようにパーティプレイなのかわからないもんね（こちらとしてはどっちもOKというつもりだったんだけど）。それはともかく、結果は見ての通り。やっぱり対戦向きなゲームがそろってますな。

はみだしランキング

ランキングで調べてもらいたい！ということがあったら、アンケートはがきの「Q10」の所に書いて、編集部までどんどん送ってね！大サービスで切手代はタダになってます（笑）

NINTENDO SPACE WORLD 2000

SPECIAL REPORT

任天堂スペースワールド2000大特集

2000.8/(24).25.26.27 Makuhari Messe 4Days

2000年夏。僕らは任天堂の切り札を見せつけられた。真夏の幕張で、のべ17万2千人が体験したスペースワールドの興奮を今一度味わってもらおう。来る21世紀に僕らが夢の証人となるために。

21世紀の僕らの未来はNINTENDOが教えてくれる—。

index

NINTENDO GAME CUBE

GAMEBOY ADVANCE

MOBILE SYSTEM GB

SOFT

【ソフト紹介】

NINTENDO GAMECUBE™

ニンテンドーゲームキューブ

21世紀を駆ける立方体

2001年7月発売予定／価格未定

8月24日、報道関係者だけの前に姿を現した任天堂の次期ハード。ニンテンドーゲームキューブ。N64を受け継ぐべきマシンは、僕らの想像を遙かに凌駕し、任天堂が任天堂たるゆえんを見せつけた。あくまでもゲームマシン。その力強い言葉は、僕らの夢がギュッと詰まった立方体に託される。

デザイン ……… DESIGN

RIER VIEW

●後ろから見たキューブ

ゲームキューブにはデジタルテレビに対応する端子も搭載。将来を見据えた設計だ

FRONT VIEW

●正面から見たキューブ

SIDE VIEW

●横から見たキューブ

UNDER VIEW

●下から見たキューブ

底面には埋め込み式のポートが3機用意される。何が繋がるかはお楽しみ

正式名称
NINTENDO GAMECUBE
(ニンテンドー ゲームキューブ)

MPU
IBM Power PC "Gekko"
製造プロセス
0.18μ銅配線技術
クロック周波数
405MHz
CPU性能
925DMips (Dhrystone2.1)
内部データ精度
32bit整数&64bit浮動小数点
外部バス バンド幅
1.6GB/秒 (ピーク)
(32bit アドレス、64bitデータバス 202.5MHz)
内部キャッシュ
L1:命令32KB、データ32KB (8way)
L2:256KB (8way)

システムLSI
"Flipper"
製造プロセス
0.18μ NECDRAM混載
クロック周波数
202.5MHz
混載フレームバッファ
約2MB
持続レイテンシ性能 5ns (1T-SRAM)
混載テクスチャキャッシュ
約1MB
持続レイテンシ性能 5ns (1T-SRAM)
テクスチャReadバンド幅
12.8GB/秒 (ピーク)
メインメモリ・バンド幅
3.2GB/秒 (ピーク)
カラー、Zバッファ
各々24bit
画像処理機能
フォグ、サブピクセルアンチエイリアシング、
HWライト×8、αブレンディング、
バーチャルテクスチャ設計、
マルチテクスチャマッピング/バンプ/環境マッピング、
MIPMAP、True Bilinear Filtering、リアルタイム・テクスチャ解凍 (S3TC) など
その他
ディスプレイリスト・リアルタイム圧縮解凍、動き補償機能
(以下サウンド関連の機能はすべてシステムLSIに内蔵)
サウンド
専用16bitDSP
インストラクションメモリ
8KB RAM+8KB ROM
データメモリ
8KB RAM+8KB ROM
クロック周波数
101.25MHz
最大同時発音数
ADPCM:64ch
サンプリング周波数
48KHz

システム浮動小数点演算性能
13.0GFLOPS (ピーク)
(MPU、Geometryz Engine、HW Lighting総計)

実力表示性能
600万～1200万ポリゴン/秒
(実際のゲームを想定した複雑さのモデル及び
テクスチャ等での表示性能)

システムメインメモリ
24MB
持続レイテンシ性能10ns以下
(1T-SRAM)

Aメモリ
16MB (100MHz DRAM)

ディスクドライブ
CAV (回転角速度一定) 方式
平均アクセスタイム128ms
データ転送速度16Mbps～25Mbps

メディア
松下電器産業
光ディスクテクノロジー
直径8cmディスク
容量 約1.5GB

入出力
コントローラポート×4
デジカードスロット×2
アナログAV出力×1
デジタルAV出力×1
シリアルポート×2
ハイスピードポート×1

使用電源
専用ACアダプタ　DC12V×3.5A

本体寸法
150mm(W)×110mm(H)×161mm(D)

Nintendo Space World 2000
TOP VIEW
上から見たキューブ
Nintendo
POWER
NINTENDO
GAMECUBE
RESET
OPEN
本体のカラーバリエーションは5色
ゲームキューブ本体色は今のところ5色用意される予定。どの色が人気が出るか楽しみ。マニアなら全色購入?!
原寸大

GRAFFIC ……………… グラフィック

驚異の映像美はここまで表現できる!!

そして、こればっかりは動く映像を見せられないのが残念!! というほど素晴らしいデモ映像。任天堂の人気キャラがゲームキューブの満帆たる未来を導いてくれるのは間違いなさそうだ。

リンクVS.ガノンドルフ

⬆ガノンの力を察して盾を投げ捨て、斬りかかるリンク。この映像でゲームができるなら、もう他に何も望まない

●ルイージinお化け屋敷●

⬆オバケの質感がとってもキレイ。もちろんルイージが登場したこともナイスな映像だった

●スーパーマリオ128●

⬅128体のマリオが全て同時にバラバラな動きをしているという圧倒的なデモ。宮本茂さんの茶目っ気もたっぷり感じられた映像だった。やはり本体同時発売ソフトはマリオを望みたい

●ニャースのパーティ●

⬆アニメを超えるポケモンの動きには素直に感動。ニャースのコミカルな動きはもちろん、他のポケモンたちも、とっても個性的に動いていた。21世紀もポケモンは僕らを楽しませてくれそう

●メトロイド●

⬆メトロイドの映像が出た瞬間が、場内から一番歓声があがったと思う。それほどの期待感

CONTROLER コントローラ

原寸大

任天堂が提案する21世紀のゲームコントローラ

またしてもやってくれた。というのが第一印象。新しくもありながらどこか懐かしさも感じるゲームキューブのコントローラだ。

Zボタン
Lボタン
Rボタン
Yボタン
Xボタン
3Dスティック
Aボタン
Bボタン
十字ボタン
Cボタン

●ワイヤレスコントローラも発売予定●

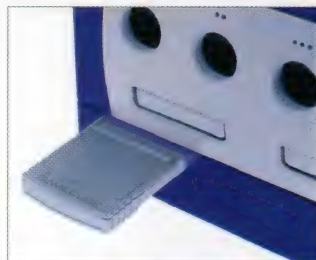
ニンテンドーゲームキューブ ワイヤレスレシーバ&ワイヤレスコントローラ「ウエィブバード」

また、ケーブルを繋がなくても楽しめるワイヤレスのコントローラも発表された。発売時期、価格などは未定。本体内に電池をつかうのかどうかも不明だ。

●コントローラのカラーも5色●

コントローラの色もゲームキューブ本体同様5色が発表された。おそらく本体には同色のコントローラが同梱されるはずなので、2個目を買うときは、好みの色を選択できると思う。4人対戦用ゲーム向けに、最初から4色をそろえておくのもいいかもしれない。

MEMORY 記憶媒体

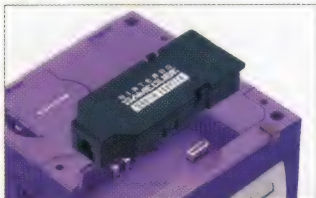
SDメモリカードも使える新機軸

ゲームキューブデジカード

ゲームのセーブデータなどは、この4Mbitのデジカードを使って記憶させる。発売時期、価格などは未定。スロットは2つ用意され、2枚のカードがさせる。

SDデジカードアダプタ

松下電器などが提唱している切手サイズの記憶媒体SDメモリーカードを使えるアダプタだ。64MBという巨大な容量は『マリオ64』が8本も入る大きさだ。

NETWORK ネットワーク

モデムアダプタ

⬆56kbpsのモデムが内蔵可能で、電話線と接続ができるようになっている

ブロードバンドモデムアダプタ

⬆さらに広帯域なネットワーク(CATV等)を使うにはこちらのアダプタを

ネットワークゲームもどんとこい!

次世代のゲームハードのキーワードともなる「ネットワーク」もゲームキューブは万全の対応だ。

ニンテンドーゲームキューブは、モデムアダプタを用意することで、インターネット等のネットワークにも接続できる環境になる。通常の電話回線を使うモデム以外にも広帯域のアダプタを用意することで、その先の高速通信環境にも対応できるはずだ。パソコンに負けないネットワークを築けるか?

ゲームキューブ-GBAケーブル

⬆GBアドバンスとも接続OK。どんな遊び方ができるか、とっても楽しみだ

CABLE ケーブル

デジタル端子にも対応し、21世紀画像へ

ニンテンドーゲームキューブビデオケーブル

TVとの接続は通常のビデオケーブル以外に、デジタルTV専用の端子も接続可能。先進のデジタル放送環境にも対応できる。

HANDLE ハンドル

キューブを持ってお出かけも出来る?!

本体のデザインで気になったのは後ろについているハンドル。持ち運びには便利そうだが、持ち歩く必要があるものなのだろうか? GBアドバンスではなく、こちらを持ち歩くのが流行ったりして…。

CUBE キューブ

世間はキューブブーム?

ゲームキューブの発表されるひと月前に発表されたAppleの新型MacもCube。奇しくも任天堂時期マシンと同名で形も似ている。両方のファンだったら、2つのキューブを並べて見るのもいいかも?!

Appleの新型Mac。PowerMac G4CUBE。最先端のコンピュータも立方体を採用している。(www.apple.co.jp)

MEDIA メディア

8cm光ディスクが作る新しいゲームの未来

ファミコン時代からゲームソフトは、カートリッジで貫き通してきた任天堂が初めて光ディスクを使うことになった。しかも8cmサイズの光ディスク。映画ソフト等で浸透している12cmDVDではなかった所に任天堂らしさも伺えるが…。8cmといえども容量は1.5ギガバイト。『マリオ64』が約190本入る計算に（すんげぇ～)。

ディスクドライブ

CAV（回転角速度一定）方式
平均アクセスタイム128ms
データ転送速度16Mbps～25Mbps

メディア

松下電器産業 光ディスクテクノロジー
直径8cmディスク
容量 約1.5GB

●音楽CDやDVDビデオは見られないの?●

今現在、DVDの映画ソフトや音楽ソフト、パソコンで使えるDVDは12cm（音楽CDと同じ大きさ）のものを採用している。ゲームキューブが8cmの光ディスクを採用することで、既存の12cmのDVDやCDは再生できないと思われる。ただ、昨年の任天堂と松下電器の提携発表では、松下電器からゲームキューブの互換機も発売される予定になっている。こちらは通常のDVDも再生可能なマシンであると思われ、DVDで映画も観たい人は松下のゲームキューブ互換機を購入する、ゲームだけを楽しみたい人はゲームキューブを購入するというすみ分けになるだろう。

⬆DVDプレイヤーの低価格化も進んでいる。互換機の低価格を望みたい

GAME BOY ADVANCE™

ゲームボーイアドバンス

進化したゲームボーイは僕らの必須アイテムになっていく—。

2001年3月21日発売／9800円

そして待望のゲームボーイの後継機も来春に発売が決定した。従来の縦型から横型にチェンジされたデザインと、目にも鮮やかなカラー液晶は、持ち歩いてどこでもプレイできる楽しみをさらに倍増してくれるマシンになっている。

SPEC スペック

名称 GAMEBOY ADVANCE（ゲームボーイ アドバンス） **LCD** 反射型TFTカラー液晶 **画面サイズ** 40．8mm × 61．2mm **解像度** 240 × 160 ドット **表示能力** 32000色 **CPU** 32bit RISC−CPU ＋ 8bit CISC− **メモリ** 32KB WRAM ＋ 96KB VRAM（CPU内蔵） 256KB WRAM（CPU外部） **サウンド** スピーカー、ヘッドホン端子付	**通信機能** ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブルによる4人までのマルチプレイが可能 **使用電源** 単3型アルカリ乾電池2本または専用バッテリーパック **電池寿命** 単3型アルカリ乾電池：約15時間 **消費電力** 約0．6W **寸法** 縦82mm × 横144．5mm × 厚さ24．5mm **本体重量** 約140g **カートリッジ** 縦34．5mm × 横60mm × 厚さ9．5mm 最大256Mbit（ゲームボーイアドバンス専用） （ゲームボーイ、ゲームボーイカラー対応／専用カートリッジも使用可能）

DESIGN …………… デザイン

横型になったゲームボーイ

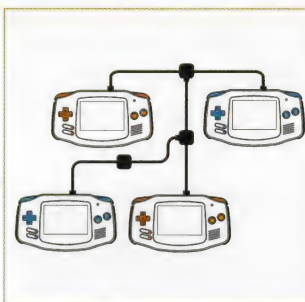
縦型だったゲームボーイのイメージを一新した横型のデザイン。さわった感じも特に違和感はなかった。携帯型マシンとしては初のLRボタンも押しにくくなく、任天堂らしさを感じられる。

●カラーは2色●

ブルー

オレンジ

ネットワーク …………… NETWORK

●最大4人まで同時に遊べる通信ケーブル●

今回のゲームボーイアドバンスのウリのひとつともいえる4人対戦。ケーブルを足して繋ぐことで最大4人まで同時にプレイできる。対応ソフトであれば、1つのカートリッジで4人まで遊べるようになるとか（多少の機能は限定されるみたいだ）。これで楽しみ方もますます広がっていくと思う。

●従来のGB、GBCのカートリッジもプレイできる●

さらに当たり前だと思ってしまいがちなのだが、実は結構大変だと思われること。それは、従来のゲームボーイやゲームボーイカラーのソフトがそのまま使えるということだ。ただ、カートリッジの形状が違うので、おそらく従来のカセットをアドバンスに差すと、ソフト上部が少し本体よりはみ出るような格好になると思われる。

●モバイルシステムGBにも接続ができる●

また、18ページから紹介している、携帯電話やPHSを使った通信サービス「モバイルシステムGB」にも対応が予定されている。ゲームボーイアドバンスが発売されるころには、「モバイルシステムGB」のサービスも盛り上がっていることと思うので、アドバンスを購入しようと思っている人にはいいタイミングかもしれない。

FRONT VIEW

●正面から見たゲームボーイアドバンス

原寸大

Lボタン

十字ボタン

スタートボタン

セレクトボタン

Rボタン

パワーランプ

Aボタン

Bボタン

スピーカー

液晶ディスプレイ　2.9インチのカラー液晶は、とっても見やすく、また発色もとてもきれい。ハイクオリティの映像が楽しめるのだ。

RIER VIEW

●後ろから見たゲームボーイアドバンス

TOP VIEW

●上から見たゲームボーイアドバンス

上から見るとこんな形。外部拡張コネクタに、通信ケーブルを差すものと思われる。

SIDE VIEW

●横から見たゲームボーイアドバンス

カートリッジ

カートリッジの形状が従来とは大きく変わり、こちらも横型になっている。ROMの最大容量などは、最大256Mbit。かなりの容量のゲームの登場もあるかと思われる。

バッテリーパック

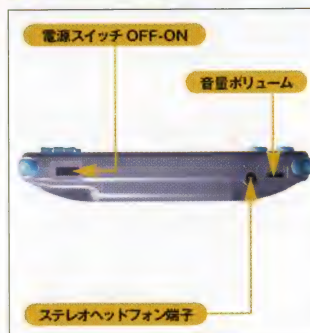
また、専用の充電池も用意され、2時間の充電で10時間の連続使用ができるようになっている。外出先でも電池を買い換えたりすることなく便利になるだろう。

UNDER VIEW

●下から見たゲームボーイアドバンス

電源スイッチ OFF-ON

音量ボリューム

ステレオヘッドフォン端子

GBAを実際にプレイして

実際にさわった感じは、前述した通り違和感はなく、すんなりゲームの世界に入って行けた。が、やはり初めてのLRボタンにとまどいがあり、本体を強く握りしめてしまい、手のひらが疲れてしまった。でも、これは使い慣れることで克服できると思う。

MOBILE SYSTEM GB

モバイルシステムGB／モバイルアダプタGB

新しい遊びや新しい友達が広がるGBと携帯のカタチ

モバイルアダプタGB　2000年12月14日発売／5800円(GBカラー専用)
モバイルシステムは12月14日サービス開始

そしていよいよ始まるゲームボーイと携帯電話、PHSとの新しい関係。「モバイルシステムGB」とは、モバイルアダプタGBとゲームボーイカラーと携帯(PHS)を繋ぐことで受けられるサービスの総称だ。どんなサービスが受けられるのか、これから紹介していこう。

DESIGN ……………デザイン

SPEC ●スペック

名称
モバイルアダプタGB
寸法
78(W)×33(D)×17(H)
ケーブルを含む全長
720mm
質量
約50g
対応ゲーム機
ゲームボーイカラーおよびゲームボーイアドバンス
対応携帯電話(PDC)
NTTドコモ、au、J-PHONE他（9.6kbps)
対応PHS
DDIポケット(32kbps)
内蔵プロトコル
TCP/IP PPP UDP DNS
電池
不要（ゲームボーイ側から電力供給）
消費電力（GBC)
10mW(待機時）　70mW(通信時）
消費電力（GBA)
10mW(待機時）　65mW(通信時）
利用可能時間
連続通信15時間以上(GBカラーでアルカリ電池使用時）
同梱
モバイルスターターカートリッジ（仮）

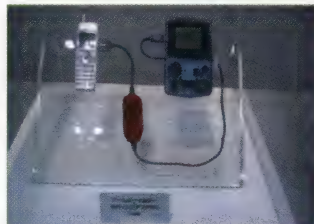
4種類のGBアダプタが用意されるようだ。

ゲームボーイカラーと繋ぐ機種によってモバイルアダプタGBのタイプが異なってくる。先行して2種類のタイプが発売されるようだ。

携帯電話 PDC用

NTTドコモやJ-PHONEなどの携帯電話とゲームボーイを繋ぐアダプタだ。通信速度は9.6kbps。携帯の下部のコネクタに接続する。

PHS DDIポケット用

DDIポケットのPHSとゲームボーイを繋ぐアダプタ。通信速度は32kbps。H'(エッジ) による64kサービスは受けられないようだ。

携帯電話 cdmaOne用

cdmaOneに対応した携帯電話を繋ぐアダプタ。こちらは発売予定が未定になっていて、左の2タイプより後れて発売される。

PHS NTTドコモ、アステル用

NTTドコモやアステルのPHSを繋ぐアダプタ。こちらも発売予定が未定になっていて、上の2タイプより後れて発売される。

●ゲームボーイアドバンスとも接続できるぞ●

また、来春発売されるゲームボーイアドバンスにも対応していて、それぞれ専用のアダプタを使って携帯などと接続できるようになっている。今のところサービスの内容はゲームボーイカラーのそれと変わりはない。ユーザーが、好きなハードと好きな携帯を選んで接続できるのは、とってもいいことだと思う。

SERVICE ……………サービス

1 メールサービス

⬆メールの画面はこんな感じだ。インターネットを経由してEメールをやりとりできる

独自のメールアドレスを取得でき、インターネットを経由してメールのやりとりができるようになる。インターネットを経由することで、モバイルシステムGBを使っているユーザーとはもちろん、パソコンを使ってEメールをしているユーザーともメールを交換できる。GB側で文字をどう打つのかは、まだ不明だ。

3 進化サービス

ゲームボーイカラーからアップロードされたデータを任天堂が独自のサーバ（進化サーバ）により、各ゲームに特化したデータ加工処理を行い、進化サービスとしてユーザーに返信するサービス（有料）。

気になる料金は？

携帯電話などを使うことによって料金の問題が生じてくる。お小遣いの中からやりくりする低学年の人には多少の負担になると思われるが、料金設定はかなり安くなっているので安心だ。

DIONモバイルGBコース

項目	料金
●登録料（初回1回のみ）	400円（税別）
●インターネット(DION)接続料金	10円/分（税別）
●任天堂コンテンツ利用料	有料コンテンツをダウンロードした場合
●通話料	使っている携帯などの通話料がかかる

●コンテンツの利用料って？●

コンテンツによっては有料のものもあり、それをダウンロードすることで別料金が発生する。下の表で、料金の有無をチェックしよう。

	通話料	DION使用料金	任天堂コンテンツ利用料金
無料コンテンツ	○	○	×
有料コンテンツ	○	○	○

携帯やPHSがないとサービスは受けられないぞ

もちろん携帯電話やPHSがないとこのサービスは受けられない。料金も最初に登録料として400円がかかる以外は、次から使用する際はインターネットの使用料（1分につき10円）と電話代しかかからない。ただ、携帯の通話代は各メーカーや設定でまちまちなので、自分の使っている携帯をよく調べておくといいだろう。

モバイルシステムGBで何が出来るの？

次に「モバイルシステムGB」のサービスの内容について紹介していこう。下のようなサービスを受けることができる。

2 コンテンツダウンロードサービス

⬆コンテンツ画面はこんな感じだ。好きなコンテンツを選んでダウンロードする

モバイルデータセンターを通じて対応したソフトの追加データやミニゲームなどがダウンロードできる。キャラクターなどもダウンロードできるみたいなので、どんなことができるのかが今から楽しみ。また対応ソフトの発売も期待したい（対応ソフトは20ページから紹介しているので、そちらを見て欲しい）。

4 ピア TO ピア

データを交換したい相手に直接電話をかけることで、モバイルデータセンターを通さずに、データのやりとりや対戦ができるようになるんだ。但し、携帯電話同士、PHS同士でないとできないのだ。

モバイルシステムGBとはつながらないもの

- ドリームキャストやワンダースワンなど他ハード特有のネットサービス
- i-modeやEz-web等の携帯特有のサービス
- 64DDのランドネットコンテンツ

小さいユーザーにはちょっとわかりづらかったかもしれないけど、モバイルシステムGBの詳しい操作方法や、使用方法は、今後の続報でじっくり紹介していく予定です。

SOFT ……………ソフト

モバイルシステムGB対応ソフトはこれだ!!

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	ポケットモンスタークリスタル(仮)
発売元	任天堂
発売日	12月14日
価格	3800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

モバイルシステムGB対応ソフトとして、最も期待されるのが、この新しいポケモンだ。一体、どんなことができるようになるのだろうか?

開発状況	80%

待望のポケモン最新作はモバイルを使った通信システムを搭載!!

モバイルシステムGBの内容を聞いて、こんなことができるといいな。と思ったのが、「遠く離れた友達とポケモンを交換したい」ではなかっただろうか? その夢をまさに叶えてくれるのが、このソフトだ。友達もこのソフトを使ってモバイルシステムGBを使っていれば、モバイルによるポケモンの通信交換が可能になってしまう。すごい時代がきた。

⬆今回のストーリーはどうなっているのか楽しみ

➡主人公のイラストの隣には女の子も?! 一体この女の子の正体は?! とっても気になってしまう

モバイル通信で、こんなポケモンをゲット

そのモバイルシステムGBを使った通信交換がこれだ。おなじみのトレードセンターに行くと、「モバイル」という新しい表記が追加されている。これを選択することで、友達と携帯電話を使った交換ができるようになる。詳しい操作方法などは、今後の続報で紹介していくので、お楽しみに。

⬆トレードセンターに行くと…

⬆新しい交換方法が選択できる

⬆どんなポケモンを交換する?

アニメーションも強化されたんだ!

『ポケモンクリスタル』の進化は、まだまだ他にもあるんだ。それは、登場するポケモンのアニメーションが大幅に追加されたことだ。これによって、バトルの最中のポケモンの動きは、とってもよくなっているんだ。ぜひ、バトル設定をアニメONにして、じっくりと見て欲しいぞ。

⬆登場したヒノアラシ、よく見ると

⬆背中の炎が徐々に出てきて…

⬆メラメラと燃え上がっていくのだ

©1995-2000Nintendo/Creatures inc./GAME FREK inc.

他にもこんな対応ソフトが発売予定だ!!

その他のモバイルシステムGB対応ソフトを紹介していこう。今現在4本のソフトが対応を予定している。今後も増えていくといいね。

モバイルゴルフ

通信機能を使ったゴルフゲーム

◎ゲームボーイカラー◎

タイトル	モバイルゴルフ
発売元	任天堂
発売日	12月14日
価格	3800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

開発状況 ?%

⬆モバイルゴルフは、友達と順位を競い合うことができるのかもしれないね

GBウォーズ

あのSLGが通信対戦可能に?

◎ゲームボーイカラー◎

タイトル	GBウォーズ
発売元	任天堂
発売日	12月14日
価格	3800円
ジャンル	SLG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

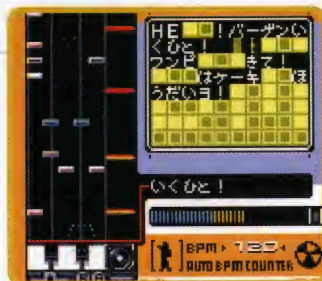
開発状況 ?%

⬆新しいユニットやマップがダウンロードできるようになると楽しいかもね

ビートマニアGBネットジャム(仮)

ビーマニも通信で遊べるのだ

◎ゲームボーイカラー◎

タイトル	ビートマニアGBネットジャム(仮)
発売元	コナミ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	音楽ゲーム
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

開発状況 ?%

⬆ビートマニアはどんなことができるのか? 新曲のダウンロードとかだとうれしいね

ミニゲームはじめました(仮)

ミニゲームがたっくさん遊べて大感激

◎ゲームボーイカラー◎

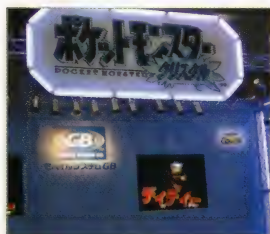
タイトル	ミニゲームはじめました(仮)
発売元	コナミ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ミニゲーム集
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

開発状況 90%

⬆これは通信対戦でみんなでワイワイ遊べるようになると、とってもおもしろそうなんだけど

スペースワールドの会場ではこんな風に紹介されていました

●大人気の『ポケモンクリスタル』発表会だったぞ!●

スペースワールド2000の会場でも『ポケモンクリスタル』は大人気だったんだ。会場では実際にモバイルシステムGBを使ってポケモンを交換していたりしていて、そのおもしろさを会場のみんなが納得していたぞ。

⬅大盛況のモバイルコーナーだったんだ

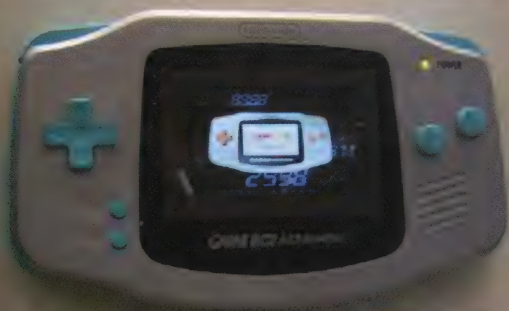
⬅やっぱりポケモンの人気はとどまることをしらないのでした

⬅モバイルシステムGBを使って実際にポケモン交換を

【NSW2K総括】

ゲームキューブの発表会を含めての4日間は、久々にワクワクドキドキした4日間でした。そして何よりも思ったのは、僕を含めて会場に足を運んだみんなが、ゲームで楽しみたい!! と思っていたこと。昨今の痛ましい犯罪で、とかくゲームが悪く言われているけど、そうじゃないじゃん!! ゲームをすることで広がるものもたくさんあるし、何より任天堂のゲームにはそれがあふれている。ってことを改めて確認しました。新ハードになってもそれは失われないと思うし、何よりN64が元気だったのがドリーム編集部としてはうれしい限りでした。とにかく任天堂に言いたいことは、ぜひ、こんなお祭り騒ぎは幕張だけでなく、他の場所でもやって、もっともっと盛り上げて欲しいです。(巻頭担当・編集部:マッシー)

⬆ロクヨンドリーム読者ともふれ合えて、とっても楽しい3日間でした

©2000 Nintendo ©2000 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

NINTENDO SPACE WORLD 2000

SOFT GUIDE

任天堂スペースワールド2000ソフト紹介ガイド

39 Title

ゲームボーイアドバンスの39本

待望のGBアドバンス。先月発表された9本を含む、計39タイトルをエントリー。来年3月からはGBアドバンス対応ソフトが本誌を席巻しそうだ。ではお待たせのソフト紹介に移ろう。

GBアドバンス

GBA

MARIO KART マリオカート ADVANCE（仮）

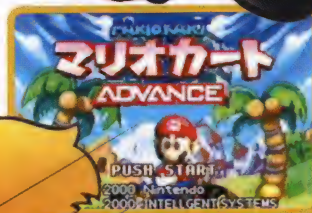
◎GBアドバンス◎	
タイトル	マリオカートアドバンス（仮）
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

誰もが待っていたタイトル『マリオカート』。その最新作はGBアドバンスで、しかも4人対戦ができたりしちゃうのだ。

開発状況 50%

まずはこのきれいな画面を見てちょうだい。これがGBアドバンスだ

これをプレイするためにアドバンスを買うべきだ!!

おなじみのキャラとおなじみのアイテムも登場するみたいだぞ

ピーチのイラストでかくれてる、見えないキャラはキノピオとクッパだ

おなじみのドリフトも健在。これが気持ちいいくらい、いい感じ

おなじみのスターターはジュゲムです。どんなモードなのかな

じゃじゃーん勝利すると表彰台にあがれちゃうみたいだよ

とにかくこれは4人対戦で燃えるしかないでしょ、やっぱ!!

プレイレビュー in スペースワールド

とにかく、本当に感動したソフトです。N64版よりSFC版に近い感じでした。さらにGBということを忘れさせる興奮度。動きも映像もキレイだし、これをやるためだけに、GBアドバンス本体と通信ケーブルは買うべきです。早くもっと遊びてぇ。（編集部：使用キャラはもちろんワリオのマッシー）

©2000 Nintendo ©2000 INTELLIGENT SYSTEMS

GBA

◎GBアドバンス◎	
タイトル	黄金の太陽
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	モバイルアダプタGB対応

このゲームの主な制作は『マリオテニス』のキャメロットさん。かつて『シャイニング』シリーズを手がけた手腕に期待。

開発状況	30%

アドバンスで遊ぶファンタジーRPGの決定版!

世界を最悪のシナリオから救うのだ!

とにかく画面もすんごいきれいでビックリなのです

このゲームの特長はエナジーという能力だ。この能力を戦闘のダメージ攻撃に使ったり、防御に使ったり、時には相手の心を読む時にも使ったりするんだって。どんな能力なのか早く知りたいよね。

これが戦闘画面だ。動きもすごいんだ。どんな武器があるのかな

戦闘は一見すると2Dだけど3Dの演算処理も加えられているんだ

これは村の中の画面みたいだね。どんな冒険が待っているのかな

エナジーという能力はすごそう

迫力のバトルシーンなんだ

どんな敵が登場するのかな

パーティバトルも楽しめる

プレイレビュー in スペースワールド

まずは画面のキレイさにビックリしました。GBアドバンスという携帯マシンで、いつでもどこでもこんなきれいな画面でRPGを楽しめるのは、とってもうれしいよね。エナジーという能力の使いどころも、おもしろく、じっくり楽しめそうな1本かな。
（編集部：マッシー）

©2000 Nintendo / CAMELOT

GBA

ナポレオン

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ナポレオン
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 モバイルアダプタGB対応

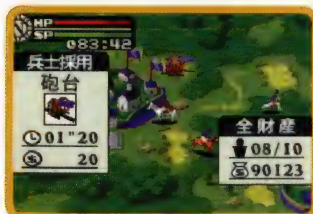
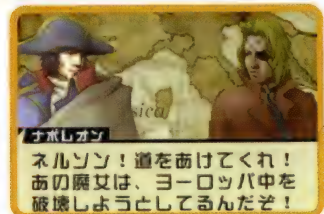
兵士を指揮して勝利へ導け! 18世紀末が舞台のアクション人事ウォーゲーム。

開発状況 60%

18世紀末フランスの英雄、ナポレオン・ボナパルト

フランス革命後、ヨーロッパを征服しようと活躍した英雄ナポレオン。プレイヤーは、ナポレオンその人となり、数々の戦場を戦い抜いていく。戦場にいる兵士達に移動命令を出して戦わせ、敵の陣地を占領せよ！「指揮官」に兵士をまかせ部隊を組むこともできるぞ。

命令したいユニットに接触して、移動先や攻撃目標などを指示するのだ

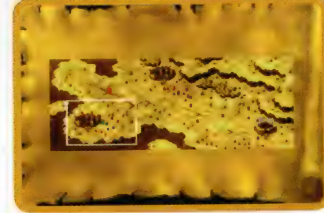
歩兵ユニットで敵の城を占領すれば勝利となる。逆に占領されたら負け

自分の城ではユニットを徴用することもできる。もちろん費用がかかる

史実ではなく、オリジナルのストーリーが展開するのだろうか…？

なにやら巨大な怪物と戦っている兵士達。いったい敵は何者？

軍団を編成すれば指揮官に命令するだけで、部隊の兵士が戦ってくれる

2人対戦も楽しめる!!

戦いに勝つことができたら、活躍した指揮官たちに「ほうび」を取らせて、士気を高めよう。指揮官達は、戦場で経験をつむことで、どんどんレベルアップしていくのだ。そして、その育てた指揮官達を使って友達と2人で対戦することだってできるのだ。

ナポレオンが号令をかけると、兵士達の士気があがる！共に戦い抜け！

これは戦場の全体マップか？地形を見ながら作戦を考えていこう

勝利の後は指揮官に「ほうび」を与えよう。不満のある人もいるみたい

GBA専用通信ケーブルを使い、育てた指揮官で2人対戦することも可能

プレイレビュー in スペースワールド

シミュレーションゲームは携帯ゲーム機との相性が良いと思う。しかも絵がキレイで、文字も読みやすく、いつでもセーブできる機能が備わっていれば、言うことなしだ。近年、やたらと複雑なSLGが多い中、操作が簡単で遊びやすい『ナポレオン』。個人的にはGBAと同時に購入したいと思う。（ケイ少佐）

©2000 Nintendo

GBA

くるくるくるりん

くるくる不思議な「シンプルアクション」ゲーム!

◎GBアドバンス◎	
タイトル	くるくるくるりん
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 モバイルシステムGB対応

タイトルからして何だか不思議なこのゲーム。とっても奥が深いのである。

開発状況 60%

GBアドバンスというとハードの性能が上がった分、ゲームも複雑になりそうだよね。でも、『くるくるくるりん』は違うぞ!

バーの回転にあわせて進もう

ステージはどんどん複雑になっていくぞ

画面左上の3つのハートが体力だ。壁にぶつかるたびに1つずつ減ってしまう

プレイレビューinスペースワールド

実際にプレイするまでは画面を見るかぎり「これならアドバンスじゃなく、普通のゲームボーイで出してもいいのではないか?」と思っていたのですが、それは間違いでした。あのゆったりとしたバーの回転や、微妙な当たり判定はドットの細かいGBアドバンスならではのゲームだと思います。

GBA

©2000 Nintendo/EIGHTING

GBA

ファイアーエムブレム暗闇の巫女(仮)

祝!!FE最新作はアドバンスに決定です!!

発売元
任天堂
ジャンル
SLG
発売日／価格
未定

FEファンお待たせの最新作。画面もメッチャきれいでしょう? 今回はどこが舞台になっていくのかな?

またしてもファンの心をくすぐりそうなキャラクターが登場しそう。シリーズとの関わりもとっても気になるよね

F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)

超音速のバトルをどこでも楽しめるぞ!!

発売元
任天堂
ジャンル
レースゲーム
発売日／価格
未定

携帯マシンでF-ZEROが楽しめるなんて、とってもうれしい限り。超音速のバトルを体験しようぜ。

こちらもSFC版に近い感じの画面だよね。LRボタンの使いどころが勝負になってきそう。とにかく楽しみ

タクティクスオウガ外伝(仮)

あのオウガもアドバンスで!!

発売元
任天堂
ジャンル
SLG
発売日／価格
未定

FEに続いて『タクティクスオウガ外伝』も登場。2本合わせてS-RPGファンにはたまらないでしょ。

N64版『オウガ』に続いて今度はGBアドバンスで『タクティクス』が遊べるなんて、うれしすぎるでしょ?

まだまだこんな切り札もあります!

タイトル	キャッチ	発売元	ジャンル	発売日／価格
ゲームボーイウォーズアドバンス(仮)	さらに進化したGBウォーズだ!!	任天堂	SLG	未定
馬穴大作戦(仮)	どんな競馬ゲームなのか?	任天堂	SLG	未定
はなさき合戦(仮)	ナゾのタイトル出現!!	任天堂	??	未定
マジカルバケーション(仮)	コミュニケーションRPGだ!!	任天堂	??	未定
ワリオランド4(仮)	早くも俺様の出番だ!!	任天堂	アクション	未定

GBA

©2000 Nintendo

GBA

コナミからは一挙6本のタイトルがエントリーされたぞ!

そしてやっぱりやってくれましたコナミさん。GBアドバンスタイトルを一挙6本もエントリーしてくれましたよ!! 全く新しいタイトルから、人気のシリーズまで網羅してもらって感謝感激ですな。それでは、どどっと紹介していくことにしましょう。

コナミワイワイレーシングアドバンス(仮)

コナミの人気キャラが大集合するレースゲーム!!

発売元
コナミ
ジャンル
レースゲーム
発売日／価格
未定

コナミの人気キャラがレースで勝負。どんなキャラがいるかな?

パワプロくんやゴエモンも登場するみたいだ

サイレントヒルAGB(仮)

あの恐怖をアドバンスで体験できる!!

発売元
コナミ
ジャンル
ビジュアルノベル
発売日／価格
未定

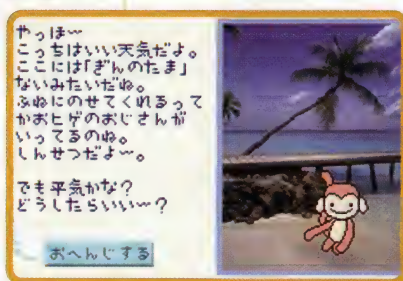
超きれいな画面で恐怖を体験できるビジュアルノベルなんだ。

PS版でその恐怖を知った人におすすめだ

メールでキュート

メールソフトなのかな?

発売元
コナミ
ジャンル
ADV
発売日／価格
未定

こちらはメールソフトのようなアドベンチャーゲームみたいなんだ。

制作はモバイル21という任天堂とコナミの合弁会社だ

モンスターブリード(仮)

一体どんなゲームになるのか?

発売元
コナミ
ジャンル
SLG
発売日／価格
未定

モンスターを育成して戦わせていくようなゲームになるのかな?

小さいキャラなど、細かい所まで画面がキレイだよね

ゴルフマスターAGB(仮)

スポーツといえばコナミでしょ!!

発売元
コナミ
ジャンル
スポーツ
発売日／価格
未定

コナミお得意のジャンル、スポーツゲーム。その第1弾はゴルフになったぞ。

これはお父さんに買わせるいいチャンスでしょう

悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン(仮)

人気シリーズ最新作はアドバンスで!!

発売元
コナミ
ジャンル
アクション
発売日／価格
未定

そして人気のドラキュラもGBアドバンスに参戦。早く遊んでみたいよ〜。

美しさと懐かしさを感じるグラフィックだ

【コナミはやってくれそうだ!!】

個人的にコナミのPS版『サイレントヒル』が大好きだったので、スペースワールドでは真っ先にGBアドバンスの『サイレントヒルAGB(仮)』をプレイしました。そしてドびっくり、いきなり流れたムービーに超きれいなグラフィック。あの『サイレントヒル』の世界を見事に再現しているじゃあありませんか。5分弱のプレイ時間がもどかしいほど期待大です。『コナミワイワイレーシング(仮)』は期待通りの出来。まだまだきっと人気キャラが登場すると思うので、コナミファンなら要チェックだぞ。(編集部:『メタルギア』も出して!!マッシー)

©2000 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMET TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.©2000 KONAMI 日本ゴルフツアー機構公認／ジャパンゴルフツアー選手会公認 ©2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©2000KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1998 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

GBA

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ロックマンEXE(仮)
発売元	カプコン
発売日	2001年3月予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1〜4人用
備考	モバイルアダプタGB対応

主人公の携帯端末「PET」のナビゲーター、ロックマンがウイルスに立ち向かう!

開発状況 50%

ネット時代のロックマン。電脳世界へプラグイン!

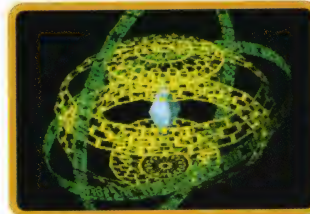
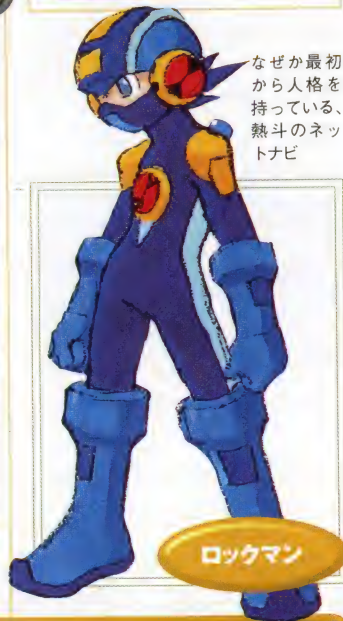
主人公の光 熱斗が住んでいる町に、ネット犯罪組織WWWの魔の手が伸びる！「PET」と呼ばれる携帯端末にインストールされているネットナビゲータのロックマンを電脳世界に送り込み、はびこっているコンピュータウイルスをネットバトルでやっつけろ！

ロックマンからのメッセージ。携帯端末に友達からのEメールが届いた

ネットバトルが得意な熱斗にみんなの期待が！

主人公：光 熱斗

小学5年生の主人公。ネットバトルの天才

電脳世界の中はロックマンの世界。コンピュータの中に生きているのだ

電脳世界へプラグイン中。電脳世界ではロックマンが活躍するのだ

なぜか最初から人格を持っている、熱斗のネットナビ

ロックマン

ネットにはびこるウィルスを倒せ!!

性格は陽気で明るいが、学校の勉強に対しては不真面目。でも、プログラムについては天性の才能があり、ネットバトルに関してはクラスでもNO.1の熱斗。それとは正反対に、きまじめな性格で、授業をサボりがちな熱斗に勉学のなんたるかを説いたりもするロックマン。そんな2人は親友でもあり、ネットバトルでは驚くほど気のあったコンビぶりを発揮するんだ。そんな熱斗とロックマンの前に現れたのは、学校のコンピュータに侵入したウイルスだった…。

倒した敵のデータを奪って自分のものにすることもできる。さまざまな武器を手に入れて戦っていくのだ

電脳世界にウイルスを発見！学校のサーバーを荒らすのはコイツか？

地面から大木をつきだしてくる攻撃をしかけてきた！うまくよけろ！

敵の攻撃をよけながら「ロックバスター」でアタックだ

プレイレビューinスペースワールド

GBカラーがファミコン級なら、GBアドバンスはスーファミ級。グラフィックだけじゃなくて、ロックマンのなめらかな動きが小気味いい。モバイルシステムを使った遊びもできるらしく、ストーリーにマッチしている。（ケイ少佐）

©CAPCOM CO.,LTD.

ピノビィーの大冒険
PINOBEE・QUEST OF HEART

GBA

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ピノビィーの大冒険
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

「ピノキオ」のようなハチ型ロボットのピノビィーが大活躍するアクションゲーム。

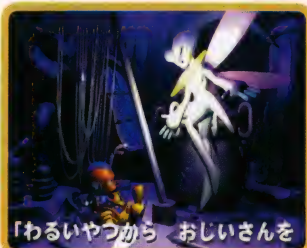
開発状況 60%

「SONIC」シリーズ等を手がけたクリエーターが在籍する開発会社「ARTOON」が送る、オリジナルのアクションゲーム。フルCGのオープニングデモや、プリレンダリングによるキャラクターたちのなめらかなアクションなど、最先端の技術が結集した世界を楽しめるのだ。

フルCGによる美麗なオープニングデモ。GBAだとこんなにキレイ！

ピノビィーを作ったおじいさんが昆虫軍団にさらわれた！助けに行こう！

今までの携帯ゲーム機では実現しなかったハイクオリティなゲーム画面

ピノビィーはハチ型ロボットなので、メインは空を飛ぶアクションだ

ロックオンした敵やアイテムに体当たりする「フライングダッシュ」

ステージクリアごとにピノビィーが日記を付ける。プレイによっては…

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ハテナサテナ
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	コミュニケーションパズル
プレイ人数	1人用

頭を悩ませるパズルと、かわいいキャラとのコミュニケーションが合体！

開発状況 50%

今までのイラストロジック型パズルとは一味違う新型パズルゲーム。4人の宇宙人とのコミュニケーション要素を加えた、異色な作品となっている。グラフィックデザイナーは、TV番組「ウゴウゴルーガ」のキャラデザインなどで有名な、田中秀幸氏。かなりオシャレだぞ。

地球にやってきた宇宙人と接触して、彼らの動向を探るのだ！

↑病原菌に冒された故郷を救いに来たらしい

↓自分の役目をどんどん忘れてしまう自称・神の代理人

ヒントに合わせてマス目をうめるイラストロジックタイプのゲームだ

宇宙人が知りたがっている物がパズルの問題になっているようだ

パズルを解けば、宇宙人の知りたがっていたものが判明するぞ

パズルの中にはプレゼントすることで大喜びする問題もあるとか

©2001 ALTOON ©2001 HUDSON

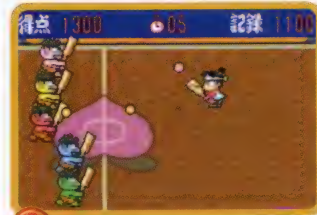
GBA

◎GBアドバンス◎	
タイトル	桃太郎まつり
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	バラエティRPG
プレイ人数	1人用

平和になった世の中で、大流行の「ゆうぎ」を極める旅にでた桃太郎！

開発状況	70%

いろんな「ゆうぎ」を楽しもう！

鬼たちを退治して、平和になった世界で大流行している「ゆうぎ」。あまりのおもしろさにハマってしまった桃太郎は「ゆうぎ」を極める旅に出た！旅先のいろんな村を訪ねて、ゆうぎ小屋でさっそくチャレンジ！うまく「ゆうぎ」をプレイする事ができれば、段位をもらうことができるんだ。エキスパートを目指してがんばろう。いろんな種類の「ゆうぎ」があるけど、今回はちょっとだけ紹介するぞ。

これがゆうぎ小屋。ここで遊ぶんだ

じゃんけん勝負の「じゃんけん7」

変身タヌキの「タヌキスロット」

うまく打ち返せ!「はねつきじごく」

反射神経勝負「ハリセンちょっぷ」

タイミングが命「もちつきぺったんこ」

ボンバーマンストーリー（仮）

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ボンバーマンストーリー(仮)
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	未定

開発状況	?%

スペースワールドで配られたパンフレットに、突然掲載されていたハドソンのかくしだま的タイトル。詳しい情報もなく、画面1枚とタイトルのみの公開なのだが、見ればわかるとおり紛れもなく『ボンバーマン』だ！今後の情報に期待しよう。

画面にはボンバーマンの後ろ姿が！タイトルからすると、ボンバーマンの冒険物語か？

森田将棋あどばんす

◎GBアドバンス◎	
タイトル	森田将棋あどばんす
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	TAB
プレイ人数	1～2人用

開発状況	60%

定評のある将棋ソフト『森田将棋』のGBアドバンス版。思考速度も速く、モバイルアダプタで詰め将棋の問題もダウンロード可能だ。

10年以上の歴史があるシリーズなので、思考アルゴリズムも高性能だ

いつでもどこでも将棋が楽しめるので、将棋ファンにはたまらないぞ

©2001 HUDSON SOFT ©2000 Yuki Enterprise

GBA

トップギアオール全日本GT選手権(仮)

トップギアの興奮をアドバンスで!!

人気のトップギアシリーズもGBアドバンスで熱いレースを楽しめるぞ。

どんなマシンが登場するのか楽しみだよね

トゥイーティと魔法の宝石(仮)

かわいい雰囲気のゲームだ!!

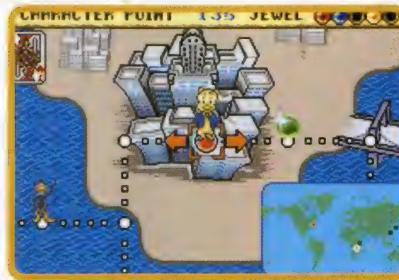
コトブキシステムさんからはもう1本。こんなかわいい雰囲気のゲームなんだ。

一体、どんな感じのゲームになるのかな

ポケットGTアドバンス(仮)

続々と登場するレースゲーム!!

MTOさんからポケットGTアドバンスというレースゲームがリリース予定だ。

車の動きがどんな感じなのか楽しみだね

スーパーブラックバスアドバンス(仮)

バス釣りソフトも早々とお目見え!!

スターフィッシュさんからは、おなじみのバス釣りゲームがリリースされるぞ。

GBアドバンス初の釣りゲームになるかな

でじこコミュニケーション

アニメで人気のキャラが登場だ!!

アニメで人気のでじこと繰り広げるコミュニケーションゲームなんだ。

ファンだったら、絶対チェックしておきたいよね

ハローキティミラクルコレクション(仮)

ハローキティもアドバンスに!!

発売元
イマジニア
ジャンル
ETC
発売日／価格
未定

イマジニアさんからは、これまたおなじみのハローキティが登場するのだ。一体、どんなゲームになるのかな?

人気のハローキティだけに女の子はチェックだね

僕は航空管制官

飛行機好きにはたまらないかも

タムさんからは航空管制官になれるシミュレーションゲームが登場するぞ。

どんなシミュレーションゲームになるのかな

ドラえもん(仮)

やっぱドラえもんが登場しないとね!!

エポックさんからは、超人気者がGBアドバンスに。これも絶対チェックでしょ。

残念ながら諸事情で画面は掲載できません。ごめんね

※上記のタイトルは任天堂さんからいただいた画像を使っています。

GBA

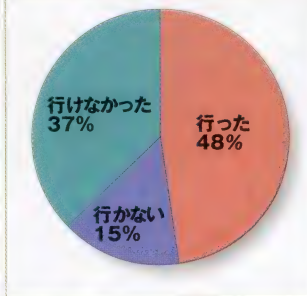
ゲームボーイアドバンスソフトリスト

まだ画像の出ていないタイトルも含めて、GBアドバンスのタイトルを一覧で紹介しておこう。今後も続々と発表されそうだよね。

タイトル	メーカー	ジャンル
マリオカートアドバンス(仮)	任天堂	レースゲーム
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE (仮)	任天堂	レースゲーム
くるくるくるりん	任天堂	アクション
ゲームボーイウォーズアドバンス(仮)	任天堂	SLG
タクティクスオウガ外伝 (仮)	任天堂	SLG・RPG
ファイアーエムブレム暗闇の巫女(仮)	任天堂	SLG・RPG
馬穴大作戦 (仮)	任天堂	SLG
黄金の太陽	任天堂	RPG
ナポレオン	任天堂	SLG
はなさき合戦 (仮)	任天堂	???
マジカルバケーション(仮)	任天堂	???
ワリオランド4 (仮)	任天堂	アクション
コナミワイワイレーシングアドバンス(仮)	コナミ	レースゲーム
ゴルフマスターAGB (仮)	コナミ	スポーツ
サイレントヒルAGB (仮)	コナミ	ビジュアルノベル
メールでキュート	コナミ	ADV
モンスターブリード (仮)	コナミ	SLG
悪魔城ドラキュラサークルオブザムーン(仮)	コナミ	アクション
ハテナサテナ	ハドソン	パズル
ピノビィーの大冒険	ハドソン	アクション
森田将棋あどばんす	ハドソン	テーブル
桃太郎まつり	ハドソン	ミニゲーム
ボンバーマンストーリー(仮)	ハドソン	アクション
トゥイーティと魔法の宝石(仮)	コトブキシステム	アクション
トップギア全日本GT選手権(仮)	コトブキシステム	レースゲーム
ポケットGTアドバンス(仮)	MTO	レースゲーム
みんなといっしょ(仮)	MTO	???
ファイヤープロレスリングA (仮)	スパイク	スポーツ
サンサーラ・ナーガ(仮)	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG
スーパーブラックバスアドバンス(仮)	スターフィッシュ	釣りゲーム
でじこミュニケーション	メディアワークス	ETC
ドカポン(仮)	アスミック・エースエンタテインメント	テーブル
ドラえもん(仮)	エポック社	アクション
ハローキティミラクルコレクション(仮)	イマジニア	ETC
松本零士のスペースヘキサイト(仮)	ジョルダン	パズル
ロックマンEXE (仮)	カプコン	アクション
僕は航空管制官	タム	SLG
無限奇行ゼロ・ツアーズ	メディアリング	???
ウイニングポストForゲームボーイアドバンス	コーエー	SLG

スペースワールドアンケート調査レポート

ここでは、先月号の別冊付録「NSW2Kハンドブック」についていた読者アンケートから、いくつかの質問をランキング風にまとめてみました。みなさん、たくさんのハガキありがとうございました。さてさてどんな結果になったか、みてくことにしましょう。

1 あなたはスペースワールドに行きましたか?

場所が幕張ということもあり、関東近郊の人は出かけたみたい。でも行けなかったと答えた人も多いね。

行った日

順位	日	割合
1	26日(土)	46%
2	25日(金)	31%
3	27日(日)	29%
4	3日全部	4%

2 興味のあるタイトルをあげてください

これは行かなかった人のお答えも含め、全て集計しています。

1位 マリオカートアドバンス

ダントツの人気No.1。やっぱりみんなこれを期待しているみたい。

2位 ポケモンクリスタル

そしてポケモン人気もやっぱり強いですなぁ。まずはGBの方です。

3位 ポケモンスタジアム金銀クリスタル

これは出展がなかったのに、これだけ強いんです。年末の超期待作だね

- 4位 風来のシレン2～鬼!襲来!シレン城!～
- 5位 パーフェクトダーク
- 6位 ゼルダの伝説ふしぎの木の実大地の章
- 7位 Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム
- 8位 どうぶつの森
- 9位 黄金の太陽

3 ゲームボーイアドバンスを買いますか?

買う、買いたいと思う等を「買う」の方の集計に入れてあります。

●買う 84%

●買わない 16%

©1995-2000Nintendo / Creatures inc./GAME FREAK inc.©2000 Nintendo

NINTENDO
SPACE WORLD 2000
SOFT GUIDE
任天堂スペースワールド2000ソフト紹介ガイド
12
Title
NINTENDO64の12本
未発表タイトルが一挙公開されたN64。年末までに大量のリリースが予定されているので、目が離せない。スペースワールドでは15本のソフトが出展されていたが、ここではその中の12本を紹介しよう。
NINTENDO
64
NINTENDO64

N64

どうぶつの森（仮）

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	どうぶつの森（仮）
発売元	任天堂
発売日	2001年2月予定
価格	5800円
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

本当の友達を作っていくようにゲームの世界で生活できる。それが『どうぶつの森』だ。個人的に一押しソフトだぞ。

開発状況 70%

四季おりおりの森で楽しく愉快なコミュニケーションを!!

プレイヤーは、ふしぎな動物たちが住む森で、一軒の家を借り、そこで生活をしていく。ゲームの中の時計を現実に合わせれば、そこからゲームの世界も一緒に時を刻み始める。時間がたつにつれ、様々なイベントがあったり、住民と仲良くなっていくこともできるという新しいタイプのゲームだ。

汽車に乗ってついた駅が君の新しい生活の場所になっていくんだ

まずは家を借りよう。昼間はアルバイトもできるみたいなんだ

様々なイベントや時間を経て住民と仲良くなっていこう

春は花がいっぱい咲いてきれい

夏は川で魚釣りなんていいかもね

実りの秋は果物もいっぱいかもね

冬になると雪が降ってくるんだって

●動物たちと仲良くなって楽しく暮らしていこう!!●

時間が進むということで実際の四季同様、ゲームの世界にも四季が訪れるんだ。ということは1年間た〜っぷりと遊べるってことだよね。いろんな住民と時間をかけてゆっくりと友達になっていこう。

一面の雪。何して遊ぼうかな

早く友達を増やしていきたいよね

一体どんなイベントが起こるのかな

住民との会話も楽しみのひとつだね

じっくり長く楽しめるゲームなんだ

プレイビューinスペースワールド

昨日は話せなかった住民と明日は話せるかも?という 毎日が変わっていくのが楽しいゲーム。本当に一押しです。（編集部：マッシー）

©2000 Nintendo

N64

POCKET MONSTERS' STADIUM

ポケモンスタジアム金銀クリスタル（仮）

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ポケモンスタジアム金銀クリスタル(仮)
発売元	任天堂
発売日	12月14日発売予定
価格	6800円
ジャンル	対戦＆図鑑
プレイ人数	1～4人用
備考	64GBパック対応

ポケモンバトルの集大成ともいうべき『ポケモンスタジアム金銀クリスタル』。今回はいろんなポケモンが登場だぞ。

開発状況　70%

最強のポケモンバトルが今ここに——。

すべてのポケモンでバトルできる『ポケモンスタジアム』の総決算ともいうべきソフトがこれだ。残念ながらスペースワールド2000でのプレイヤブルな出展はなかったんだけど、ステージで行われたエキシビジョンマッチに来場者も釘付けになっていたぞ。なんにせよ年末にこれがあるってことは、今育てているポケモンをさらに強く育てておかないといけないよね。大好きなポケモンを強くしておこうぜ。

ポケモンたちの動きも迫力満点だ

©1995-2000Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc.

ミニゲームも満載で楽しさパワーアップ!

前作でも好評だったミニゲームも、よりパワーアップしているみたいだぞ。どんなのがあるのかな？

君の好きなポケモンを登場させよう

どんなバトルが楽しめるかな

これはブラッキー対バクフーンのバトル。どちらが先制するのかな

ドンファンのレースゲームだって

ピィとププリンのカウントゲームだ

そして、あのセレビィも参戦決定!! 入手した人はラッキーだね

カモンのへや

なんと自分の部屋も見られるんだ

プレイレビューinスペースワールド

スペースワールドでの出展はなかったけど、さすがに人気のこのソフト。中でも気に入ったのは『ポケモン金銀』でおかーさんが勝手に買ってきたぬいぐるみとかおいてある、自分が造った部屋があるじゃない。その部屋をN64のきれいな画面で見ることができるんだよね。（編集部：マッシー）

N64

パーフェクトダーク™ PERFECT DARK

無用な戦闘を避け、諜報活動に徹する。

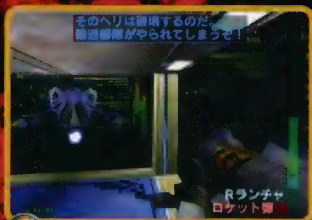
◎NINTENDO 64◎	
タイトル	パーフェクトダーク
発売元	任天堂
発売日	10月21日
価格	5800円(ソフト単体) 7800円(メモリ拡張パック同梱版)
ジャンル	3Dガンアクション
プレイ人数	1〜4人用
備考	メモリ拡張パック専用

長らくお待たせしました！ついに発売日が決定！ひと月まではプレイできるぞ。

開発状況 100%

西暦2023年。「キャリントン協会」は、長らく内定を進めていた巨大企業「データダイン社」の科学者から、内部告発と身柄の安全を求める訴えが届いたことを受け、新人エリート工作員ジョアンナ・ダークを送り込むことを決定した。彼女のミッションは、本社ビルに潜入し科学者の身柄を確保することだが…。

データダインに向かうヘリコプター

工作活動中のジョアンナ

警備用ホバーコプターが！

データダインの社長とボディガード

キャリントン協会とは…？

ダニエル・キャリントンが1991年に設立した科学機関だが、国家の安全に関わるような不正活動の監視も行っている。輝かしい研究結果の裏には重大な秘密も…。

ダニエル・キャリントン近影

これがジョアンナのオフィスだ

協会のインフォメーションルーム

N64

単独行動のジョアンナ。敵に気づかれるな！

ジョンナ・ダーク（コードネーム：パーフェクト・ダーク）は単独行動の特殊工作員であるため、なるべく潜入先のセキュリティを避けてミッションをクリアしなければならない。不必要な戦闘をさけ、敵の会話に耳をすまし、監視カメラをかいくぐり、セキュリティシステムを沈黙させる…。もちろん、それを助ける小道具もある。入り込めない場所や、警備の厳しいところで活躍する小型カメラ「カムスパイ」などである。こうした危険な任務に就いているのは、ジョアンナだけではない。調査対象の組織の一員になりすましているスパイもいる。彼らと接触し、情報を入手するのも任務のうちだ。

小型カメラ「カムスパイ」。道具を使うトレーニングもあるようだ

カムスパイを使って自分を撮影。潜入先の天井うらに潜んでいる

セキュリティシステムを妨害して、敵に察知されないようにする

敵に察知されてしまうと、警備員が殺到する。ちょっとピンチかも

目的は戦闘ではない。諜報なのだ

スパイと接触することもある

4人対戦で燃え尽きる!!

ひたすら最強を競い合う「コンバット」、複数陣営に分かれて戦う「陣取り」など、様々なルールが用意された4人対戦。どのモードでも複数のプレイヤーとコンピュータが入り乱れて戦闘できる。

おなじみ画面4分割の対戦シーン。白熱することまちがいなしだ！

バトルステージも数多くあるが、使用可能な武器もたくさんあるぞ

数々の武器を使いこなして戦い抜け!!

ファルコン2

6連発と装弾数は少ないが、連射性能・命中率の高い自動拳銃

クロスボウ

リストバンドで腕に固定し、未使用時には袖に隠せる小型の弓

スナイパーライフル

高性能なスコープを備えた、キャリントン協会の狙撃ライフル

Rランチャー

データダイン社製の個人用ロケット砲。単発式だが攻撃力が非常に高い

手榴弾

投げて使用する小型の爆弾。狭いエリアでの使用時は爆風に注意せよ

ショットガン

データダイン社の警備用散弾銃。9発装填でき、ダブルショット機能有

CMP150

データダイン社のベストセラーマシンガン。32連多発弾倉マガジン

プレイレビューinスペースワールド

ゲームシステムは『ゴールデンアイ』と同じなので、プレイはしやすく、4人対戦も面白い。1人プレイは、『ゴールデンアイ』よりも謎解き面での難易度があがっているようだ。そのつもりでじっくりとプレイしたい（ケイ少佐）

©1998,2000Nintendo / Rare Game by Rare
Rareware Logo is trademark of Rare

N64

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	罪と罰～地球の継承者～
発売元	任天堂
発売日	11月21日
価格	5800円
ジャンル	アクションシューティング
容量	256M+バックアップ
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

スペースワールド直前に突如登場した新タイトルだったが、早くも開発度100%で発売日も決定！うれしい誤算で遊べる日も近い！

開発状況 100%

混乱する世界に秩序を取り戻せ!!

人間の犯した罪、それに対する罰…。人口増加に伴う食料危機に対処するために、人間は食用の新種生命体を作ろうとしていた。が、突如、人間狩猟本能を持つ攻撃群ルフィアンが誕生し、人間に襲いかかる。自ら開けてしまったパンドラの箱に、人間はどう対処していけばよいのか…。謎の少女アチと、行動を共にするサキやアイラン達には常に謎がつきまとい、展開する深みのあるストーリーが、ゲームを盛り上げていくのだ。

オープニングのワンシーン

キャラクター相関図

登場するキャラクターたちは、3つのグループに大別される。

救済グループ

ルフィアンの首都侵攻が始まった東京で、行き場のない人々に救済活動を行う市民集団。首都からの一時脱出を画策中。

サキ・アマミヤ

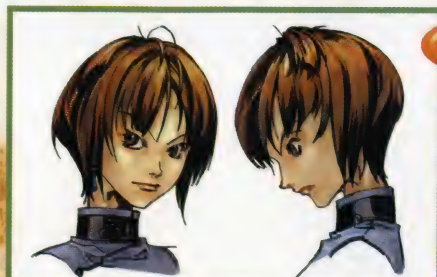
➡救済グループのリーダー格。ルフィアンの攻撃で重傷を負ったが、アチの血を輸血されて回復した

アチ

➡救済グループの指導者。混乱下の首都東京で、傷を負った人々を不思議な力で治癒している。自らを「聖女」と名乗る

アイラン・ジョ

■ルフィアンの首都侵攻により、混乱した街に重傷を受けたが、サキに救出される。その後、グループをサポートする

対立

武装ボランティア

アメリカから派遣された民間の国際治安部隊。兵器メーカーから供与される新鋭兵器で武装し、住民の暴動の鎮圧やルフィアンの掃討にあたる。が、救済グループのアチは、彼らの行動は偽善だとして、それに対抗することを呼びかけている。

打倒

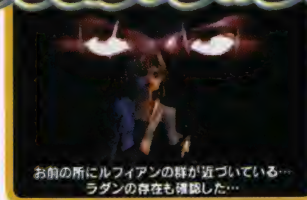
ルフィアン

人造の食用生態系から派生する凶暴攻撃群。営巣である北海道より南下し、首都侵攻に至る。既存の生命体に擬態することができるため、その姿は1形態にはとどまらない。鳥型にも魚型にも擬態できるため、彼らの活動範囲は陸海空に及ぶ。

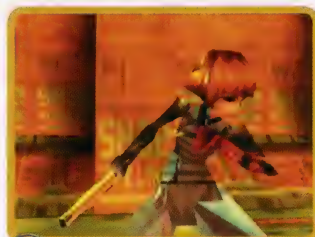
©2000 Nintendo

N64

攻撃群ルフィアンが首都東京に迫る!

ゲームの構成は、ステージごとに区切られていて、シューティングシーンの合間にイベントが挿入される。操作は、3Dスティックで照準を合わせ、Zトリガーで敵を撃つのがメインとなり、十字キーまたはCボタンでキャラクターを移動させる。アクションシューティングが苦手な人のために、トレーニングモードも用意されており、難易度を任意に上げることで敵の攻撃が多彩になるため、シューティングの上級者も楽しめる作りになっている。

オープニングのワンシーン。ルフィアンと戦うに至るストーリーが展開

最初に登場するボス。竜のような姿で、数匹に分かれているようだ

武装ボランティアの指揮官か?

イベントシーンで物語が展開する

サキが覚醒!? 彼女の能力とは…

覚醒したサキはまったく別の姿に

●ボス戦● 様々な姿に擬態するルフィアン。その攻撃方法も個体により異なる。奴らをうち倒せ!

ボスとの戦闘をするサキ

サキは行動的で威勢がいい

血とはアチの血のことか?

どのような物語が展開するのか

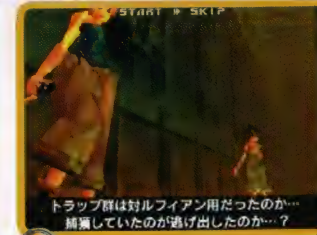
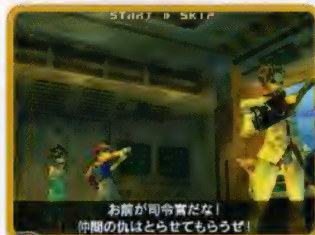
●武装ボランティアとの戦い● 敵はルフィアンだけにあらず。謎を秘めたストーリー展開

暴徒鎮圧とルフィアン掃討のために派遣された武装ボランティアだが、彼らには真の目的が別にあるようだ。サキ達は、そんな最新兵器で武装している彼らとも戦っていくことになるのだ…。

武装ボランティア司令官との戦闘

空からもくるルフィアンとの空中戦

武装ボランティアに仲間がやられた?

武装ボランティアの空母での戦闘

ここではいったい何が起こっている?

プレイレビュー in スペースワールド

スペースワールドの会場でも人気の高かった『罪と罰』。長蛇の列に並びつつ、10分間だけプレイをした。他人のプレイを見ながら「自分ならもっとうまくプレイできるのに…」と思っていたが、思ったよりも照準を合わせるのが難しい。夢中になってプレイしていると、あっという間に10分が過ぎてしまった。時間が無かったので、イベントをとばさざるを得なかったのが残念。じっくりとプレイしたくなる作品だ。会場では体験できなかったが、2人協力プレイも楽しめるようなので、そちらも楽しみだ。（編集部：ケイ少佐）

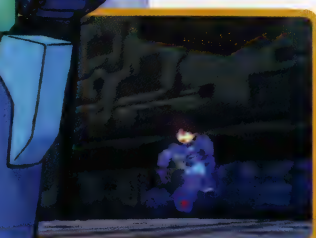
N64

ロックマンDASH 鋼の冒険心

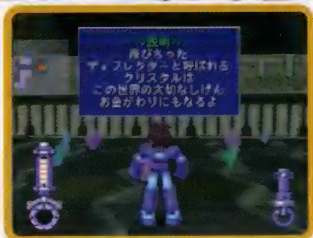
◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ロックマンDASH～鋼の冒険心～
発売元	カプコン
発売日	11月下旬予定
価格	6800円
ジャンル	フリーランニングRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

3D空間を所狭しとロックマンが大活躍！PS版からの移植作品だが、3Dに強いN64でその真価を発揮するのか!?

開発状況 90%

大いなる遺産を求めて、ロックの新たなる冒険が始まった!!

N64

広いフィールドで迫力のリアルタイムバトル！

大陸のほとんどが海に沈んでしまった、はるか未来。かつての文明の遺産を掘り起こして生活の糧としている「ディグアウター」のバレルは1人の赤ん坊を拾い、ロックと名付けた。14年後、ロックは、両親の唯一の手がかりとなる『大いなる遺産』を探して、ともに育ったロールと旅をしていた…。

海の塔のダンジョン。ロールちゃんの指示を聞いて行動するのだ

この世界の貴重な資源、ディフレクターはお金やエネルギーになる

ロックのジャマをするフェルディナントが行く手を阻む

CHARACTERS

➡ロック・ヴォルナット

➡赤ん坊の時にバレルに拾われ、現在ではディグアウトのメインダイバー（実際に遺跡に潜る作業）として活躍。出生は不明

➡ロール・キャスケット

➡幼い頃、両親がディグアウト中に行方不明となり、ロックとともにバレルに育てられた。メカニックの天才で、ロックをサポート

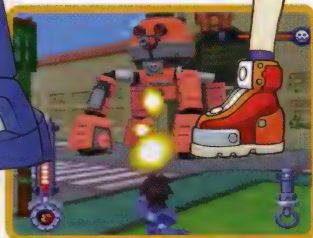
⬇ボーン兄弟

⬇悪どいやり口でお宝を奪う、空賊「ボーン一家」。右がリーダーの長兄ティーゼル・ボーン、後ろが赤ん坊の末っ子ボン・ボーン

➡コブン

➡メカの操縦から戦闘まで、トロンちゃんのために懸命に働く。なお、オリジナルグッズが東京ゲームショウ2000秋で販売される

⬇トロン

⬇ボーン三兄弟の長女。メカニックの天才で、飛行船の整備や、戦闘メカの設計・制作を担当。恋いもしたことがない14歳の少女だ

➡データ

➡バレルがロックを拾ったときからずっとロックのソバにいる正体不明のサル（？）。どうやらロックとだけは言葉が通じるらしい

⬅バレル

⬅ロールのおじいさん。かつては超一流のディアウターだったが、現在は引退。経験を生かし、ロックとロールに助言を与える

プレイレビューinスペースワールド

PS版からの移植作品ということだが、移植度はほぼ完璧。PSでは、画面が多少ギザついていたが、N64版ではきれいなグラフィックで楽しむことができる。声優さんが演じるセリフもきちんと移植されているようなので、初めてプレイする人も、遊び直したい人も十分楽しめそうだ。（ケイ少佐）

©CAPCOM CO.,LTD.

N64

バンジョーとカズーイの大冒険®2（仮）

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	バンジョーとカズーイの大冒険2(仮)
発売元	任天堂
発売日	12月予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

楽しいアクションと手強い難易度で人気だった、あのバンジョーがよりパワーアップして帰ってきましたぞ!!

開発状況 90%

名コンビ復活！新しいアクションも増えてまたまた楽しそう！

今回のお楽しみは、よりパワーアップしたアクション。前作では、ステージを進むごとに使えるアクションが増えていくなど、遊びながら学んでいったのが楽しかったよね。今回はなんとバンジョーとカズーイを別々に操作することもあるらしいんだ。この使い分けが難しくもおもしろくなりそうだね。

今回は一体どんなステージがあるんだろうね。ドキドキ

前作でもおなじみのアクションは、使えるみたいだぞ

敵キャラもユニークなのがいっぱい登場するみたいだ。楽しみだね

●今回はどんなステージがあるのかな？●

頭を使う仕掛けもこのソフトの醍醐味。様々なアクションを使って謎がとけた場合はとってもうれしいよね。今回も手応えのあるステージが数多く登場しそうだぞ。

出た～!! あの魔女が復活?!

おとぼけバンジョーとせっかちなカズーイのコンビが絶妙だよね

妹思いのバンジョ-だけど、今回は妹は登場してくれるのかな？

どんなナゾが待っているのかな

ステージもとってもキレイでしょ

プレイレビューinスペースワールド

遊んだ感じは間違いなくバンジョーです。ドンキーっぽいのかなって思っていたんだけど、やっぱりマリオに近い、あのバンジョーでちょっと安心しました。とにかく新しい楽しいアクションが満載で、アクションゲームがやりたい!! って人には絶対おすすめです。（編集部：マッシー）

©1998.2000Nintendo / Rare.Game by Rare.
Rareware Logo is a trademark of Rare.

N64

マリオパーティ3
MARIO PARTY 3

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオパーティ3
発売元	任天堂
発売日	12月予定
価格	5800円
ジャンル	テーブル
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

年末のお約束、『マリオパーティ』が今年もやってきました。今回も新しい仕掛けが満載で盛り上がること間違いなし!!

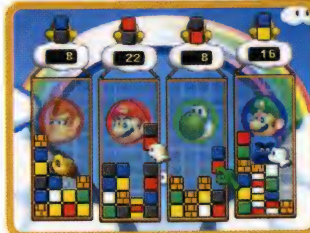
開発状況 70%

マリオ

➡テニスと冒険でお馴染のマリオですが、年末には、また会うことができるね。今回も楽しいゲーム期待してます

70種類のミニゲームもさらにヒートアップしたマリパ3!

パーティゲームの決定版『マリオパーティ』の第3弾。4人で遊べるボードゲームは、さらにパワーアップした70種類のミニゲームとともに、ますますおもしろくなっているとのこと。お正月やクリスマスにみんなが集まったらとりあえず、これでワイワイ楽しむのが一番だよね。

⬆ターザンレースというミニゲーム。1対1で勝負するんだって

⬆こちらは4人でできるドッスンパズル。白熱しそう

ヘイホールーレットは新登場のギャンブルミニゲームなんだって

⬅これは雪だまをAボタンで飛び越えるみたいだ

新登場のデュアルマップだ!!

⬇おたすけキャラを連れて移動。マリオのおたすけキャラはキノピオのようだね

⬆おたすけキャラを連れて1対1で勝負するみたいだよ。どんなことになるのかな?

プレイレビューinスペースワールド

スペースワールドでは4人対戦もできたので、家族連れで楽しんでいる人が多かったんだ。僕がプレイした時に一緒にプレイした親子の人とは、ミニゲームでかなり盛り上がっちゃいました。年末の定番として絶対押さえておきたいよね。（編集部：もちろん使用キャラはワリオのマッシー）

©2000Nintendo ©2000 HUDSON SOFT

N64

ミッキーのスピードウェイUSA（仮）

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）
発売元	任天堂
発売日	12月予定
価格	6800円
ジャンル	レースゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

ミッキーマウスをはじめとした人気のディズニーキャラがたっくさん登場するレースゲームだ。ファンにはおすすめだよ。

開発状況 90%

ミッキーたちが熱く楽しくレースで勝負！

ミッキーやミニーマウス、ドナルドダックにグーフィなど、ディズニーの人気キャラを操作してプレイできるレースゲームなんだ。『マリオカート』や『ディディーコングレーシング』を遊んだことがある人なら、すんなりプレイできるぞ。4人対戦もできるから、みんなでレースで盛り上がろう。

ミッキーやミニーマウスなどの人気キャラが登場。誰を使うかで迷っちゃう

もちろんアイテムを使って相手のお邪魔もできちゃうみたいだぞ

2人対戦では画面は上下2分割で楽しむことができるんだ

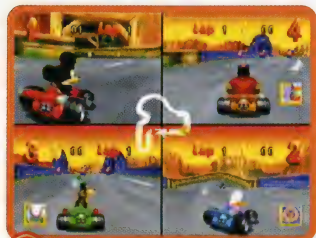
一体どんなコースがあるのかな?

ドリフトもできるみたいだね

右下のメーターがかっこいいよね

どんなアイテムがあるのかも楽しみ

人気キャラで迫力のあるレースを

ミニーの後ろ姿もキュートだね

4人対戦では画面は4分割に

やっぱり対戦がおもしろいぞ

●もちろん4人対戦も熱いぞ!●

プレイレビューinスペースワールド

これまた対戦がとっても熱いゲームです。人気のディズニーキャラがたっくさん登場するので、スペースワールドにきていた小さい子供達はとっても楽しそうに遊んでいたのが印象的でした。レースの方もしっかり作ってあるので遊びごたえは満点でした。（編集部：ワリオキャラは誰にあたるかな?マッシー）

©1998.2000Nintendo / Rare.Game by Rare.
Rareware Logo is a trademark of Rare.

N64

現代大戦略 Ultimate War
アルティメット・ウォー

◎NINTENDO 64◎

タイトル	現代大戦略～Ultimate War～
発売元	メディアファクトリー
発売日	2000年秋
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～4人用
容量	256M

1個軍団の指揮官となり、各国の現用兵器を駆使して過酷な現代戦を戦い抜く戦略SLGシリーズの最新作。

開発状況 95%

OK!! 新兵ども！先月は、このゲームについてざっと紹介したが、駆け足だったから今ひとつ理解しづらい部分もあっただろう。そこで、今回は、システムの重要な部分について、詳しく説明するぞ！

主力戦車はやっぱり戦場の主役だ

かなり使い道の広い歩兵戦闘車

自由度の高い「OTシステム」

先月も少し紹介した「OT」。こいつについてもっと詳しく説明しておこう。「OT」とは「Operation Time」の略。いわば各ユニットの「持ち時間」のことだ。ユニットは、移動、戦闘、あるいは補給など、何か行動をとるたびにこの「OT」を消費する。

右側、上から2番目のゲージがOT

まず、「占領」でOTを使ったあとで…

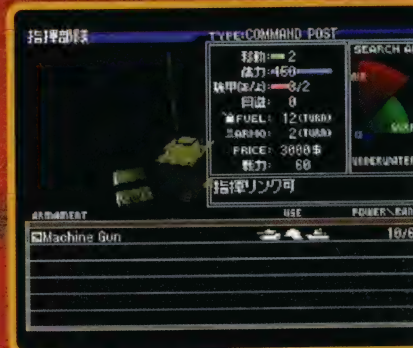
まだ残っているので敵を攻撃してみた

各ユニットは、自分のもつ「OT」の範囲内であれば、移動、戦闘などの行動を、プレイヤーの任意の順番で組み合わせて行うことができるのだ（例えば移動→戦闘→移動→補給といった具合だ）。

移動と指揮リンク

「HLM(Hex Less Moving）システム」により、各ユニットは自由に移動できる。が、このときに注意が必要なのは「指揮リンク」だ。

敵基地を占領して使うこともできる

ラインが緑なら指揮範囲内だ

「指揮部隊」を使えば指揮範囲を中継して伸ばすことができる

航空機を除く全てのユニットは、マップ上に存在する自軍基地の指揮範囲に入っていなければ命中率・防御力が1/2になってしまう。指揮範囲は基地から8ブロック以内だ。

航空戦フェイズ

今回の目玉とも言えるのが、この航空戦フェイズ。航空機は自分で直接動かすことができず、フェイズ（手順）も自分でユニットを直接動かす「地上戦フェイズ」とは分かれているのだ。航空機を動かすには、前ターンの地上戦フェイズで、作戦を行う場所と任務を指示しなければならない。ここで指示した作戦が、次ターンはじめの「航空戦フェイズ」で実行されるわけだ。

ターン進行は「航空戦」→「地上戦」

プレイレビュー in スペースワールド

<幕張戦区における戦闘報告>
まず眼を引くのはリアルに再現された戦闘シーン。主力戦車M1エイブラムスの動きや、爆発シーン、歩兵の吹っ飛び方なんかもいい感じだ。画面の角に小さく出ている「LIVE」という文字もいい味を出している（つまり、この戦闘シーンってニュース映像なのね）。システム面についていえば、「OTシステム」は、かなりユニットの動きに自由度が高く、考えられる作戦にも幅が出てきそうだ。さて、キミはどう戦うかな？（編集部・もっちー）

シリーズ代々、命の安さで有名なソビエト軍の歩兵（笑）

©1989-2000 Systemsoft corporation ©MEDIA FACTORY

N64

レイ

さらに進化したカスタムロボで熱いバトルを繰り広げよう!

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	カスタムロボV2
発売元	任天堂
発売日	11月10日予定
価格	6800円(予定)
ジャンル	ロボットアクションRPG
プレイ人数	1〜4人用
備考	振動パック対応

昨年ブームを巻き起こしたロボットアクションRPGの第2弾が登場。その名も『カスタムロボV2』だ!!

開発状況 95%

●シナリオは2部構成だ●

今回のシナリオは2部構成になっているんだ。前作から1年後の世界が舞台の「旅立ち編」と、それをクリアすることで遊べる「激闘編」の2つ。一体、今度はどんな物語が待ち受けているのか、今からワクワクドキドキしちゃうね。

新しい武器も登場。これは発射した後、途中で分裂するマルチブルガンだ

ジャベリンはステルス機能を使った消える空中ダッシュができるぞ

4発の弾丸がだんだんスピードをあげて襲いかかるアクセルガンだ

●個性的なロボが大集合●

今回の目玉はさらに個性的になったロボの種類。前作を上回る、かっこいいロボがたくさん登場するのだ。君ならどのロボを選ぶ?

今回も胸躍るストーリー展開が待ち受けているぞ

ウィルソン　ヘブタン　ウルフェン　アニー　ジャベリン　パロット

●タッグマッチで4Pも参戦できる●

そして今回はタッグを組んで戦える「2on2バトル」が登場。4人まで遊べるモードも登場したぞ。

友達とタッグを組んでバトルを繰り広げよう

今回はどんなパーツが用意されているのかな? 自分だけの最強ロボを作ろうぜ!!

©2000 NOISE(Marigul)

N64

ドーブツばんちょう（仮称）

うしなわれたヤセイを取り戻すため、喰いまくるのだ!!

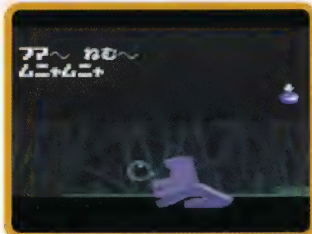
◎NINTENDO 64◎

タイトル	動物番長（仮）
発売元	任天堂（予定）
発売日	2001年1月予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	バックアップカートリッジ

怪しげなタイトルの怪しげなイラスト。一体これはどんなゲームなんでしょうか? いや、期待を裏切らないスゴサです。

開発状況 60%

何というかスゴイゲームだ

『動物番長』は動物世界を生き抜くアクションゲームだ。たくさんの動物たちと戦い、喰うことで動物世界を上り詰め、世界から失われたヤセイを取り戻すことが目的なんだって。この喰うっていうアクションがすごくてびっくりするぞ。何というかスゴイゲームが登場したなぁって感じ。

これがプレイヤーキャラなのだが、パッと見、不思議なキャラだよね

動物世界を上り詰めるのだ

相手を喰って突き進むのだ

とにかく喰いまくれ

他の動物を喰っていくというアクションが実は、ハマるとくせになっちゃうほど。他の動物くいてぇ～!! 症状が出てしまいますよ。

とにかく喰いまくるのだ

プレイレビュー in スペースワールド

なんというかプレイしていく度に、プレイヤーである自分のヤセイも呼び起こしてしまいそうなゲームだ。他の動物を喰っていく様は、本当にスゴイよ。このなんとも言えない世界観は、ぜひ一度プレイして自分の目で確かめるべし。百獣の王になるのはなかなか大変みたいだぜ…（編集部：マッシー）

ECHO-DELTA

18分の永遠。無限の戦略を遊び尽くすシミュレーション

◎NINTENDO 64◎

タイトル	エコーデルタ
発売元	任天堂(予定)
発売日	12月予定
価格	5800円
ジャンル	リアルタイムSLG
プレイ人数	1～2人用
備考	バックアップカートリッジ

18分という制限時間の中で、プレイヤーは海底に沈む船を救出しなくてはならない。緊張感あふれる海底戦略ゲーだ。

開発状況 90%

ゲームはこんな風に流れて行くみたいだ。潜水艇を操作しながら次の行動を考えよう。あまたの戦略が楽しめるゲームなんだ。

無限MAPで無限の遊び方を

潜る度に違うマップと、限られた時間内に、持っている資源をどう使って目的を達成するのか?、一瞬一瞬の選択が結果を左右する18分間の緊張感はプレイしているだけで、ドキドキするぞ。

プレイレビュー in スペースワールド

18分間。これ異常に緊張しますよ。焦るって感じ。でもその中で戦略をめぐらすのは結構快感。自分の考えひとつで全てがうまくいく場合もあるし、全てが裏目に出る場合もあるからね。何度でもプレイしたくなってしまう作りはさすがだと思いました。（編集部：マッシー）

©SaruBrunei(Marigul)©2000 CleverTrick(Marigul)※画面は開発中のものです

ドラゴンクエストIII

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

発売決定!!

◎ゲームボーイカラー◎

タイトル	GBドラゴンクエストIII そして伝説へ…
発売元	エニックス
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
容量	32M

待望の『ドラクエIII』がGBカラーで復活!!

シリーズ最高の売上を記録した『ドラクエIII』

シリーズ最新作のPS版『ドラクエVII』が発売されたばかりだというのに、またまた『ドラクエ』に関するビッグニュースが飛び込んできたぞ。『ドラクエ』シリーズ最高の520万本（FC版およびSFC版の合計）もの売上を記録した超人気タイトル、『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』がGBカラーで発売されることが正式に決定したのだ。SFC版の『ドラクエIII』同様の美しいグラフィックもGBカラーでバッチリ再現。さらに本格モンスターアニメーションを実現しているので、興奮のバトルシーンも楽しめるのだ。気になる発売日と価格はまだ未定だけど、超期待のタイトルの登場だ!!

エジンベア城

荘厳な城の情景もGBカラーでここまで再現できるのだ

ジパングの洞窟

ジパングにある洞窟の中。炎が燃え盛る灼熱の地獄も雰囲気満点だ

『ドラクエIII』ならではの斬新な要素は全て網羅

『ドラクエIII』は『ドラクエI・II』に続く、「ロト伝説」シリーズの完結編。伝説のすべての謎が明らかになる、感動のストーリーが展開される名作ソフトだ。『ドラクエIII』の魅力は、ストーリーの面白さはもちろんだが、「戦士」「魔法使い」「遊び人」など9種類の職業に転職できる転職システムや、昼と夜といった時間経過の概念の導入など、今でも楽しめる斬新な要素が満載されていることなのだ。SFC版で好評だった、「性格診断」や「すごろく場」などといったシステムも完全移植されているので、期待度も十分だね。

おなじみの性格診断

SFC版から導入された性格診断。どんな性格に診断されるのかな

時間経過

昼から夕方、そして夜へ、時間の流れで冒険も変化する

GB版ならではのオリジナル要素もあるぞ!

GB版だけの新しい遊びが「モンスターメダル」だ。「モンスターメダル」はさまざまなモンスターと戦うことで入手でき、そこには個性的な魔物のレリーフが刻まれているぞ。その数は150種類以上もあり、集めたメダルは「メダルの書」というアルバムにコレクションもできる。こんな新しい遊びも盛り込まれた『ドラクエIII』。発売が待ち遠しいよね。

迫力満点のバトルシーン!!

モンスターとのバトルでは、本格的アニメーションを実現し、興奮のバトルシーンが画面いっぱいに広がるぞ。モンスターのなめらかで個性的な動きや、多彩な攻撃はもちろん、呪文を使った時の画面効果も迫力満点だ。これなら快適なバトルがバッチリ楽しめそうだね。

おなじみのモンスターも登場。どんなバトルになるのか

最強呪文ギガデインが炸裂。迫力満点だよね

©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニックス2000

ロクドリエンタメ倶楽部

2000 11 NOVEMBER

おかげさまでロクドリエンタメも通算50回を迎えることができました。みなさんからの楽しいお葉書、本当に感謝しています。これからもがんばっていきますので、ヨロシクです!!

50号プレゼント当選者発表

100名を超える応募の中から東京都の藤井弘幸さん、兵庫県の倉森優花さん、愛知県の井川祐さんに決定。

色はご希望の黒&オレンジ、そうジャイアンツ色に決定。

祝!!通巻50号&4周年スペシャル!!

50号ということで何か普通と意気込みは違いましたか?(千葉県/香坂涼子)さん

スペースワールドと重なったこともあり、50号は気合いを入れて作りました。というのはちょっと嘘で、いろいろと考えて作ってみました。特に巻頭の新ハードの所は、今までとは毛色を変えてみたのですが、いかがだったでしょうか?もう少しかみ砕いた方がよかったでしょうか?

友人とN64を共用してます。ソフトを買うときはワリカンです。(富山県/卯月らいと)さん

N64は友人のものですが、楽しさをわけあっています。というらいとさん。これならソフトを買うときはいつも一緒に楽しめるってことだね。なかなかいい手です。らいとさん、もっと他の友達ともワリカンで買って、N64友達を増やすってのもいいかもね。GBA、NGCはこの手でいこうっと。

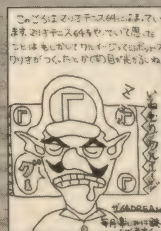
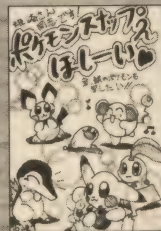
11月号が出る頃には巨人の優勝も決まっているかなぁ?(神奈川県/サワムラーKAZU)さん

KAZUさんは村田真捕手が好き(渋い)とか。かくいうマッシーも大の巨人ファンで、J-PHONEから出ているジャイアンツ携帯に買い換えてしまいました。上原フィギュアもゲットし、あとは優勝を待つばかり。早くこのデータの2001年度版『パワプロ』をN64で遊びたいなぁ。

『マリオテニス』は指サックをしてプレイしています。(新潟県/時の勇者リンク)さん

リンクさんは仕事がら指サックをしているらしいので、何気なく使ったらとっても良かったようだよ。確かに3Dスティックを使う親指が痛くなるよね〜。ゲームキューブの3Dスティックは、パッと見だけど、ホリパッドミニのような感じでした。指に優しいスティックだといいよね。

イラストスペシャル パート.1

今月は50号記念お葉書をたくさんいただきました。どどっと紹介します。

⬅三重県/内田真治さん。ゲームキューブはいつ出るかな

⬅大阪府/中嶋麻子さん。金銀ポケモンが出て欲しいよね

⬅青森県/双子のピチューさん。確かにメカっぽいかも

⬅兵庫県/星野珠羅さん。ピーチとしずかの共通点かぁ

⬅千葉県/桜シイさん。NSWでも人気が高かったソフト

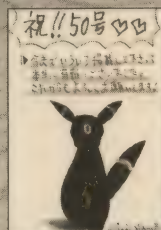
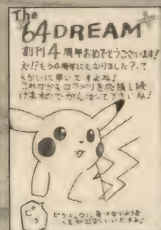
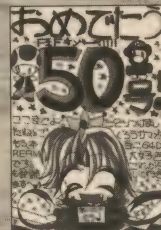
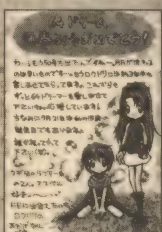
⬅富山県/森野こあらさん。P15ページを見よ!!

⬅山口県/松村やゆよさん。初リンクでお祝いサンクス

⬅千葉県/師走空菜さん。こちらこそありがとうです

⬅富山県/りずむさん。次は5周年めざしてがんばります

⬅京都府/藤村ミカさん。ハネッコをリクエストします

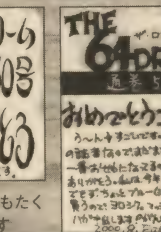
⬅和歌山県/真咲ねむさん。このソフトはハマりますよ

⬅栃木県/詣平ともさん。罪罰の主人公って女なんだよね

⬅福岡県/楓子さん。2枚目のこちらを載せちゃいました

⬅富山県/ブルー・ピアスさん。そうだ60号も目指そう

⬆香川県/山口雄さん。いつもたくさんのお葉書ありがとさんです

⬅埼玉県/ゼラチンさん。これからも濃厚でいきます(笑)

⬅東京都/長月りあさん。投稿葉書50号目!! 感謝です

NSW2Kハンドブック代行手帳当選者発表

編集部が代行して作った手帳への応募ありがとうございました。抽選で10名様にお送りさせていただきます(というか、もう届いているよね?)

東京都/パッチー・モンチーさん
岡山県/緋色唯さん
山形県/新山ミックスさん
茨城県/小山美緒さん
青森県/瀬川由一郎さん
愛知県/横山美帆さん
京都府/川村彩菜さん
新潟県/金田諭さん
大分県/井上詩麻さん
徳島県/横山敏紀さん

●みなさんからの疑問・質問・イラスト葉書募集します

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『ロクドリエンタメ倶楽部』係

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

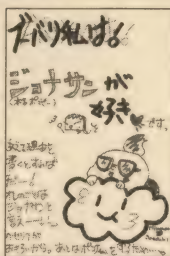
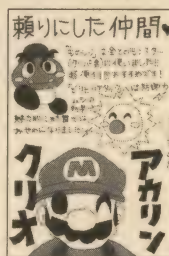
GFC始まって以来の悲しいニュース。『MOTHER3』は開発中止になってしまいました。どーしましよ。

マリオストーリーFC

夏休み最後の想い出をマリオと一緒に過ごしたみなさん、お疲れさまでした。そしておめでとう。楽しい旅の記憶と一緒にあなたも成長したはずです。マリオとは少しの間お別れだけど、年末のパーティでまた盛り上がろうね。来春はカートも!!

楽しい冒険に感謝

もうマリオとの冒険は終わりましたか? とっても楽しい想い出になったよね。

⬅東京都/羽田梓さん。たくさんのヘイホーが出てきたよね

⬅埼玉県/佐恵月ひまわりさん。本名ボコピーのが面白いよね

⬅神奈川県/サワムラーKAZUさん。アカリンは頼りになるよね

プレイレビュー

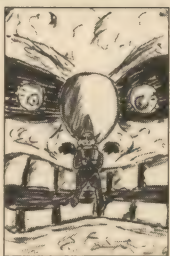
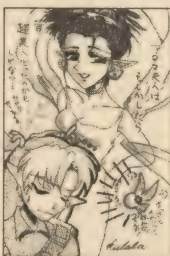
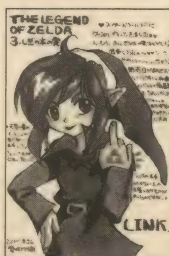
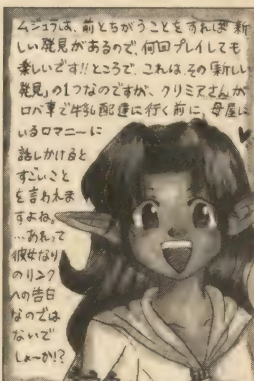
「マリオと僕と少しの勇気」
東京都/陣内友之さん 6歳

僕はいつの間にかマリオの2人目の仲間になっていました。がんばれピンキー、負けるなカメキ!! 僕は知らず知らずに、みんなと一緒に戦っているようでした。最後にクッパを倒したときは大きな声で「やったー」と叫んでしまいました。マリオとまた一緒に冒険したいです。

ゼルダさん外伝

ゲームキューブのゼルダの前にGBC版の『ふしぎの木の実』がありますから、しばらくはこちらで盛り上がりましょう。もちろん『ムジュラ』や『時オカ』の話題やイラストもお待ちしております
ので、どんどん描いてコーナーを拡大していきましょう。

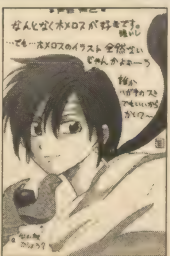
NGCのデモは大感動

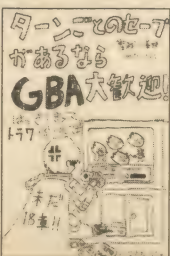
ゲームキューブのリンクVSガノンのデモは本当に心打たれました。ええ打たれました。

⬅北海道/成瀬晶さん。インパクトありすぎ。こわいよー

⬅福岡県/くららさん。今度はアロマ婦人は普美人だった説だ

⬅埼玉県/磐城沙織さん。良い子は中指立てちゃあダメダメ

⬅岐阜県/描代子さん。「新しい発見」というのが「ゼル伝」の永遠のテーマになっているんだよね

ファイアーエムブレムFC

暗闇の巫女というサブタイトルがついてます。もーこれだけで想像ふくらんじゃうでしょ。画面もキレイそーだし、あー待ち遠しい。また『タクティクスオウガ外伝』も出るんだよね。ライバルとはいえ、気になっちゃうのでした。皆はどうよ。

新作はGBAでも!!

27ページ見てくれました。GBAで新作決定です。いやーローソンもといサンクス!!

⬅東京都/恵蓮さん。そういえばFCでホメロス初登場かな

⬅鳥取県/こすものづぁさん。確かにそれもアリだよな

⬅北海道/ササミ・ブラックウォンさん。ラーラ人気も高いね

⬅東京都/きゃさりんさん。FEと言えば兄妹。大きな意味での家族愛を感じるのですが、いかがでしょう

Mother FC

開発中止になりました

先日糸井氏のホームページ上で正式に開発中止が伝えられました。残念です。ホームページ上で先行発表ってのも、そこ見ないとわからないの?っていうのが残念です。楽しみにしていたファンの為、雑誌上などで報告をしてほしいです。さて、今後はどうしましょう。意見求む。

⬅東京都／宝山りふぁさん。きっとみんなの想いも同じだよね

スマブラFC

NSW2Kでは発表なし

新作が出ることを信じます!! という熱い葉書をたくさんいただいています。もー出すしかないでしょう任天堂さん、そして桜井さん。GBAで育ててNGCで遊ぶって案はどーでしょう? あとどんなキャラが登場してほしいか、みんなの意見教えてね。

⬆千葉県／小森あんずさん

⬆徳島県／皇らるふさん

ポケモンFC

次はクリスタル!!

金銀の次は銅でもプラチナでもなくクリスタルでした。当たりました?

やっぱ結晶塔ってことでクリスタルなのかな? それはさておき今度のクリスタルは携帯電話を使ってポケモン交換ができるみたいなんだ。詳しい情報は今後本誌で紹介していくとして、もしかして読者同士で交換なんてできちゃうのかな?

⬅北海道／かずのっこさん。ドーブルファンは初めてかな

⬅埼玉県／ゼラチンさん。250匹集めたんだ、おめでとう

⬅富山県／卯月らいとさん。フグのように強くなるといいね

⬅兵庫県／新谷春菜さん。金銀のポケモン強化法をいただいたぞ。まだまだ強くして年末に備えよう、

カービィFC

コロコロ転がしてる?

N64、GBCときたカービィ旋風もひとまずお休みって所かな

コロコロカービィ転がしてますか? 結構難しいでしょ。一回電車の中でやろうとして大失敗!! さてさて新ハードの発表も終わり、どうやら次のカービィは新ハードにうつっていきそうですね。新情報が出るまで、ちょっとお休みします。再見!!

⬅愛知県／秋里ひいろさん。とにかく花火はハデでいいよね

⬅千葉県／げんるいさん。これは要チェックしておこうぜ

⬅宮城県／遊桜さかなさん。GBで声が出るとうれしいよね

⬅岐阜県／かかしさん。あのカードを全部集めましたか。ご苦労さんです。確かに販売してほしいよね

フォックスFC

葉書ダントツです!!

ごめん、こんなに葉書が来ると思わなかったのでスペースちっちゃくしてました。来月は反省の拡大紹介しますので許してね。NGCのデモ映像にフォックス出るかなと期待していたけど出なくてちょっとがっかりです。早く新作を出して欲しいよね。

⬆東京都／こりんさん

⬆北海道／柊ユイさん

FCへのおハガキは

大好きなゲームのイラストや疑問質問などなんでもOK。葉書にかいて送ってくださいね。みんなでこのコーナーを盛り上げていきましょう。

⬅愛知県／尾形瞳さん。こんな希望もアリ

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER 外伝
「黒の記憶」
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE
DREAM DRUNKER GAIDEN
The 64DREAM
いきなりですが、今月は懐かしいモノを発見しました。←は以前、読者様への返事用に作った絵ハガキです。これを見て「そういえば最近は返事書けないな～…」と思いました。いつも返事を楽しみにしてる人、ゴメンね。

オレはどうしてしまったんだ…!?

ライトが何か叫んでいる！しかし声が…

なぜライトに刃を向けているんだ!!!

侵入者は排除しろ！
何っ!?

排除しろ
やめろ!!
ダッ

逃げろっ、ライトッ!!

バッ

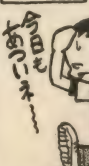
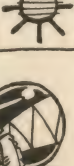
なんじゃ、コイツらは…めちゃくちゃ強いじゃないか……
仲間われしてるけど

ここはひとまずトンズラして…
ささっ……

まてーーーい！どこに行く気じゃい。
ドキ!!

とにかくオマエは倒す！オレ様が！

しかし、あのアモスってやろう どうしたんだ、いったい…?
ピク
ピク

今年のスペースワールドは好天に恵まれてとても暑かったです。しかも寝不足と空腹が重なって、3日目あたりは死にそうになってました…。みんな、忙しくてもご飯はちゃんと食べましょうね。

疲れがピークで逆にハイに。こうゆう時が一番あぶない…

何だありゃあ!? 黒いケムリが出てきたゾ!?
!

気をつけて下さい! あれはただのケムリじゃないですョ!!

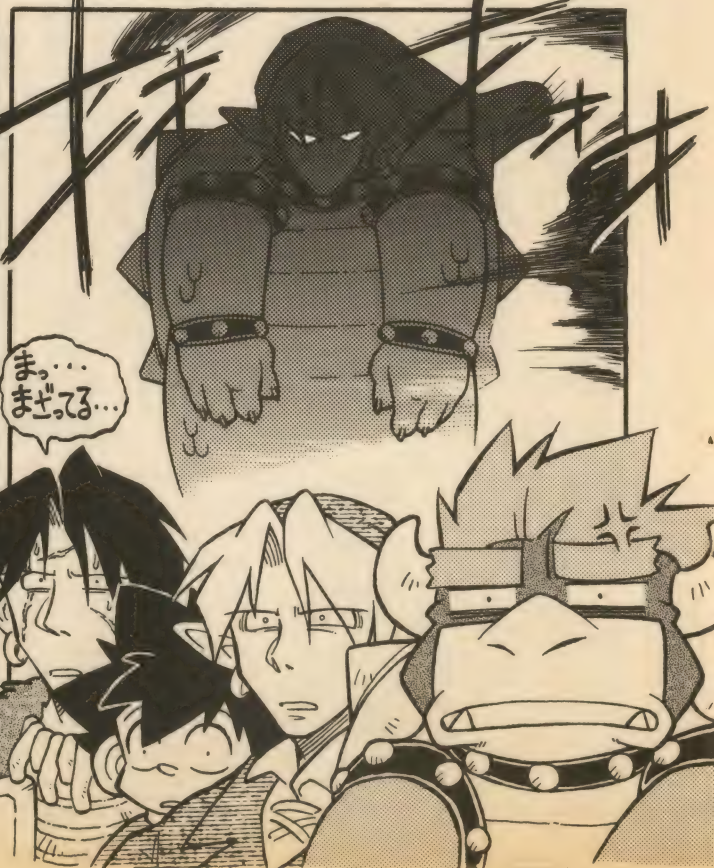
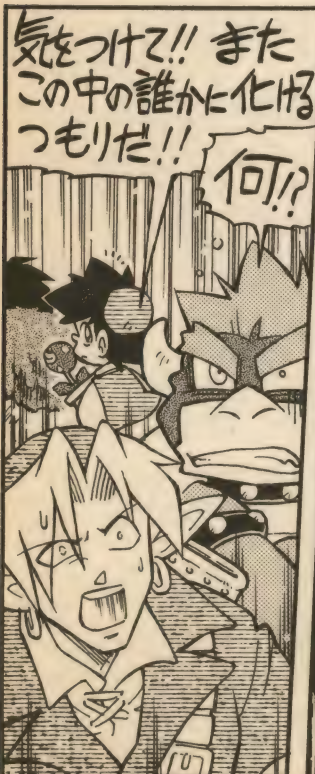
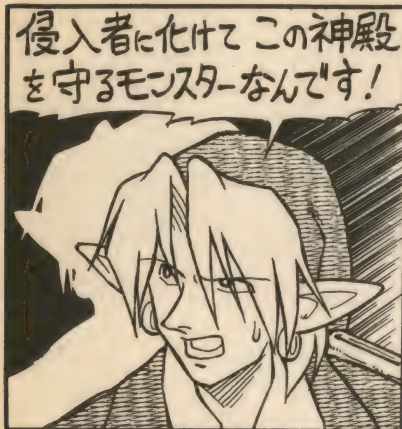
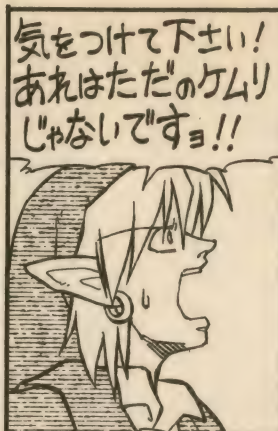
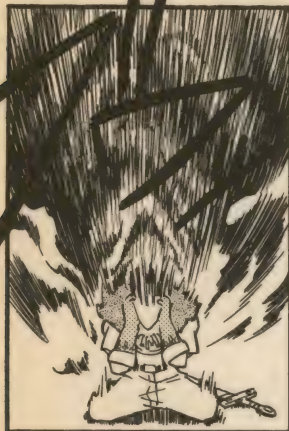
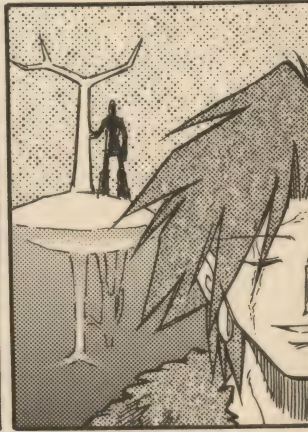
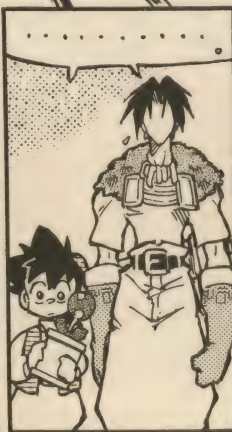
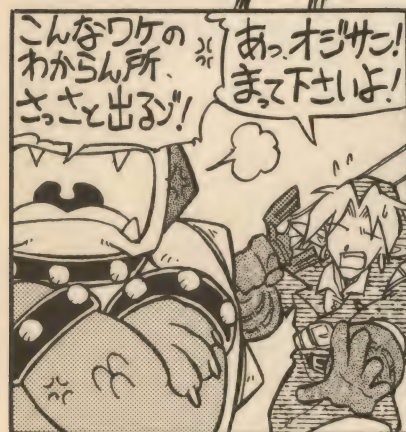
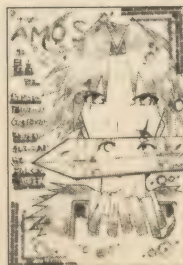
知ってんのか!? アレを!?
前に一度闘ったヤツかもしれない!

侵入者に化けて この神殿を守るモンスターなんです!

おそらく、この神殿にしかけられているトラップか何かかと‥‥!!

アモス兄ちゃん、大丈夫!?
あっ…あぁ。すまない、ライト。
!

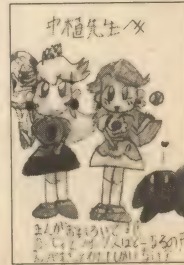
気をつけて!! また この中の誰かに化けるつもりだ!!
何!?

まっ‥‥まざってる…

ついに外伝は来月で最終回。そろそろ新作ゲームタイトル数も増えてきたので、いつものドリームドランカーも再スタートさせようかと思います。舞台にしてほしい新作ソフトのリクエストがあれば、どしどしお手紙書いて下さい。それと、今月は外伝イラストをホントにたくさんいただきました。ありがとうございます。スペースの都合で少ししか載せられませんが、ちゃんと読んでるので勘弁して下さいね(汗)。あ〜、それにしても今月はとてもハードな一ヶ月だったなぁ……。

←滋賀県/HARPさん

←千葉県/森郷メジロさん

←兵庫県/塩谷優希さん

思わぬ展開にアモスも苦笑。外伝は来月いよいよクライマックス。最近は超多忙でゲームもできない中植せんせにお便りを

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

ほぼコピーのほぼって何ですか？ハイお答えしましょう。南アフリカのごく限られた地方に存在するアリクイの仲間です。嘘です。今月もコピー塾開校です。

ドンキーコング

昔の悪役、今の主役
E-mail:咲見瑞希さん

ギャラはいつもバナナ払い
E-mail:ガッハ弐世さん

パワフル・ジョイフル、ワンダフル
E-mail:はちこうさん

超人…いや!! 超ゴリラ
E-mail:加納 秀樹さん

Mr.あつくるしい
E-mail:魔亜水鬣怒×SPHEREさん

マリオとは長い戦友です。
E-mail:ももんちさん

芸達者されどもドンキー(まぬけ)
千葉県 犬飼鈴助さん

実は子持ちのゴリラです
富山県 サングラスの鯰さん

俺はジャングル生まれバナナ育ちおサルな奴は大体友達
大阪府 いわし砂陽さん

主食:バナナ 副食:バナナ、デザート:バナナ
山口県 松村やゆよさん

いまじゃイギリス生まれです
東京都／マッコイさん

ゴルフにテニスにパーティに、何か忘れてない?
神奈川県／ほほろんさん

フォックス

ジェットギツネ
E-mail:ロケット団マスター増井

叫ばれ隊長
E-mail:くらいてんさん

陸海空適応狐
E-mail:黒ヨッシーさん

副業は出前キツネうどん
鳥取県／オジャハメンさん

実はキータンのお面
京都府／藤村ミカさん

国語の成績オール2
岐阜県／本州狐さん

遊撃隊兼キックボクサー
三重県／シムール改式さん

戦線から離脱できないかわいそうなリーダー
愛知県／NUS-064さん

そしてキツネはお空の星になりましたとさ
滋賀県 星のカービィ2号さん

あいついつか人間になるぞ
埼玉県／くらげまりさん

神社には兄弟がいっぱい
京都府／コジンさん

カエルさんと仲良くね
大阪府／ぽっぴーさん

実は尻尾は9本あるとか…
兵庫県 ははいやばんたさん

ピチュー

母性本能くすぐりポケモン(!?)
E-mail:マナ★マナさん

わざ:でんきショック。ひとみ:10万ボルト
E-mail:キアカタ鷹まるさん

うちの箱入り娘(息子?)
E-mail:封華 恵蘭さん

ピカッとチュウからピッとチューへ。
E-mail:黒夢さん

マメデンチュウじゃなくて良かったね
E-mail:ゆうこさん

黄色と黒は勇気のシルシ
E-mail:キノコモルグさん

エレブーズを優勝に導け
東京都 ジョバンニさん

母はピカチュウ。父はメタモン…
千葉県／ポケモンブロス弟さん

進化するたびくびれがなくなる
東京都／多岐雷同さん

力(ちから)をつけてピカチュウに変化
埼玉県／佐恵月ひまわりさん

ねずみのくせに卵うまれ
栃木県／マルマイン命さん

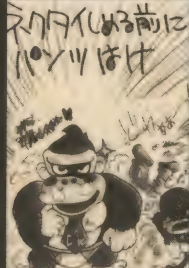
ぷりぷりぷりっこ、でもたまらん
北海道 たまらんちさん

いつのまにか、ちゃっかりアイドル
広島県 木刀市内さん

今月の寸評

今月もたくさんのお葉書とメールありがとうございました。毎日、みんなのコピーを読むのが日課になってしまった編集部マッシーです。まずは佐恵月ひまわりさんのコピー。カタカナの力と漢字の力をうまく組み合わせてたよね。ピチュウに力を加えればピカチュウだもの。そしていわし砂陽さんのコピーは、あのDragon Ashのあの詩のメロディでそのまま歌えちゃうのが笑っちゃいました。マッコイさんのイギリス生まれってのもわかる。今じゃドンキーはレア社の代表作になっちゃったからね。キアカタ鷹まるさんのコピーは昔流行った「君の瞳は100万ボルト」って感じかな。来月号も投稿よろしくね。

■今月のおハガキ1発■

←千葉県／森郷メジロさん。確かに…ある意味、へ○たいな人かも

◎ボディーコピー開校!

ボディコピーっていうのは大きなコピーの横とかに添える文章のコピーです。例えば、お題目がリンクならコピーを「ハイラルいちの便利屋さん」とかって書いて、ボディを「そう、困ったことがあったら耳の長い彼におまかせ」みたいなね。そーいうのも募集しますので応募してください。

次号のお題は!!

シレン
N64で大暴れが期待できるシレンくんのコピーを考えてね

ワルイージ
テニスで人気の彼もコピーで性格つけをしてあげちゃうのはどうかな

GBアドバンス
期待の新型GBを見た感じで、ぱぱっと考えてみてくださいね

ほぼコピーへのあて先

というわけで、イラスト付きお葉書やボディコピー付きのコピーなど大歓迎。葉書かE-mail（アドレスは巻末を見てね）で送ってください。みなさんからの楽しい投稿、お待ちしております。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

◎NINTENDO 64◎
タイトル 不思議のダンジョン風来のシレン2~鬼襲来!シレン城!~
企画・制作 チュンソフト（販売：任天堂）
発売日 9月27日
価格 6800円
ジャンル ダンジョンRPG
プレイ人数 1人用
備考 コントローラパック対応
不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！
小さな風来人シレンの…
とっても不思議な大冒険。
待ってました、いよいよ発売！やり始めたら止まらない、超中毒性の高いダンジョンRPG。ツライ冒険なのに、なぜだかこんなにオモシロイ！
©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち 販売：任天堂
59

幼い風来人がいよいよ冒険にでる！

風来人として活躍するシレンが、まだ幼かった頃の話…。冒険の途中で立ち寄ったナタネ村で、なんと城を建てることになってしまった！不思議のダンジョンが広がるシュテン山を冒険しながら、鬼の襲来に備えて、お城を建てるんだ。今回のシレンも大変だ！

ナタネ村に着く前に出会う鬼の子、キララ。鬼のオヤブンの娘なのだ

たびたび村にやってきては破壊を繰り返す鬼一族。城を建てて撃退だ！

コッパ 人語を話すことができる語りイタチ。シレンの相棒だ

シレン 何事にもくじけない性格で、幼いながら風来人として冒険する

シレンの仲間たち

ヒマキチ アイテムを使ったり、水に潜ることができるヒマガッパ

リク 内気な男の子だが…。敵にもパチンコで攻撃する

アスカ シレンが渡した武器や盾を装備することができる、女剣士

●ゲームの操作方法●

遊ぶごとにダンジョンが変化するのが特徴

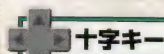
ダンジョンで死なないように頑張ろう

Aボタン
村の人々と話をする、コマンドを決定する、ダンジョン内で攻撃する時に使用

Bボタン
コマンドのキャンセル、ウィンドウを閉じる時に使う。ダンジョン内でチョンと押すと、向いている方向を矢印で表示する。また、押したまま十字キーを押すと、高速移動ができる

Cボタンユニット
コマンドウィンドウの表示。コマンドを決定するときにも使用できる

Lトリガー
「矢」や「石」などを装備しているときに押すと、それらを発射する。また、壺にアイテムを入れる時などに、このボタンで複数同時に選択することができる

Rトリガー
押している間、斜め移動しかできなくなる。アイテムリスト表示中はアイテムの整理

十字キー
コマンドの選択、シレンの移動に使う。Zトリガーと同時に押すと、部屋の出口や通路の出口まで一気に移動する

◎移動について

移動は基本的に十字キーで行う。十字キーのみで移動する時は「歩く」、Bボタンと同時に使うと「走る」だと覚えておけばいいだろう。また、移動せずに方向を変えたいときは、Bボタンを使って矢印を表示させよう。

◎ウインドウについて

Cボタンを押すと、アイテムリストなど、さまざまなウィンドウが開く。アイテムウィンドウを開いて、武器や盾を装備したり、アイテムを使ったりするのだ。アイテムリストを表示させているときはRトリガーで整理ができるので便利だぞ。

「不思議のダンジョン」をおさらいしよう！

このゲームをじっくりと楽しむために、「不思議のダンジョン」の基本的なルールをおさらいしておこう。他のゲームにないような特殊なルールだけど、ややこしいものではないぞ。

其の一：遊ぶたびにダンジョンが変化

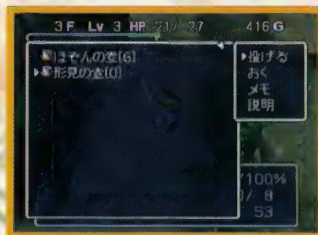
このゲームに登場する「不思議のダンジョン」では、入るたびにマップが変化し、アイテムの位置やモンスターの出現位置が変化する。そのため、何回同じ場所をプレイしても、毎回新鮮なのだ。マップには、いくつか用意されたマップから、どれかが選択されるシャッフルダンジョンと、自動生成のランダムダンジョンがある。

屋外はシャッフルダンジョン。数種類のマップからどれかが選択される

洞窟などの室内は、自動生成のランダムダンジョンなのだ

其の二：ダンジョン内はターン制

ダンジョン内はターン制で、移動・攻撃・道具の使用などの行動1回につき、1ターン消費する。同じように、シレンが1つ行動するたびに、モンスター達も1行動をとる。つまり、シレンが動けば、モンスターも動くし、何もしなければ、モンスターも何もしない、ということだ。なので「ちょっとやばいな」という状況に陥ったら、慌てて行動したりせずに、持っているアイテムを確認したりしながら、落ち着いて考えよう。シレンの行動が少なければ、モンスターの行動も少なくなるので、移動のときになるべく歩数を減らせるように、斜め移動を上手に利用だ。また、AB同時押しで、その場足踏みをするので、体力を回復することができる。が、その分ターンも消費するので気をつけよう。

攻撃・道具の使用・移動、それぞれ1回の行動につき1ターン消費する

「壺を見る」「矢や石を装備する」場合は、ターンを消費しないぞ

ちょっとツライ状況になったら、いったん行動を止めて考えると良い

其の三：ダンジョンを出ると‥

ダンジョン内で経験値を稼げば、レベルが上がるが、死んでしまったり、ダンジョンをいったんクリアするとレベルは再び1に戻る。また、ダンジョン内で手に入れた武器や道具は、ダンジョンをクリアすれば持ったままだが、ダンジョン途中で死んでしまうとすべてを失ってしまうのだ。ただし、次に同じダンジョンに行くと、装備していた武器と盾に限り、「形見の壺」として残っているぞ！

ダンジョン内で死んでしまうと、全てのアイテムを失い、レベルも1になる

死んでしまった場所を忘れたら、神社に行って教えてもらおう

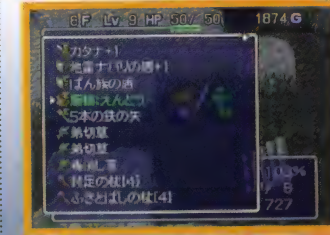
其の四：腹が減っては戦はできぬ！

冒険していると、シレンはお腹がすいてくる。シレンの腹具合は、「空腹度」という%で表され、シレンが行動をするたびに空腹度が減っていく。そして、空腹度が0%になるとHPが減って倒れてしまうのだ。お腹を満たすには、「おにぎり」を食べればよい。また、草を食べても、多少だが、飢えをしのげる。

画面上にあるレベルやHPの表示が黒っぽくなったら危険信号だぞ

其の五：未識別のアイテム

ダンジョンの難易度が「山道中級」以上になると、ダンジョンで手に入るアイテムが黄色の文字で表示されることがある。これは、アイテムが未識別で、正体が分からないという事を意味する。つまり、「識別の巻物」などでアイテムを識別しないと、使ってみるまでどんな効果があるアイテムなのかわからないのだ。中には呪われたアイテムなど、使ってからわかったのでは遅い物もあるのだが…。

未識別なので、名称からでは判断できない。慣れると大体の予想がつく

使ってみてアイテムが何なのか判断できたら、自分で名前を付けよう

モンスターよりもイヤ!? なワナ

ダンジョンには、危険なモンスターもたくさんいるが、危険なワナもたくさん仕掛けられている。一つのワナにかかったからといって、即、倒れてしまうというものではないが、2つ3つと連続してワナにかかったり、ワナ+モンスターの攻撃などにあったりすると、非常に危険。ワナは、「直接ダメージを与えるもの」「アイテムに影響を与えるもの」「シレンの状態を変化させるもの」などがある。ダンジョン内のどこに仕掛けられているのかはわからない。見破らない限り、突然ワナにかかってしまうのだ。ワナにかかったら、状況を考えて、どう対処するか決めよう。特に体力が少ない時には要注意だ。

歩いていると突然ワナにかかってしまう。対処できるようにしておこう

大こうずいのワナで巻物が濡れてしまった。これでは読むことができない！

イガイガボトボト

読んで字のごとく。空からイガイガした物体がボトボト落ちてきてシレンにダメージを与える。なんだか痛い。

毒矢のワナ

踏むと毒矢が飛んでくる。ダメージと毒を受け、シレンの力がさがってしまう。毒をふせぐ「ウロコの盾」があれば…。

大型地雷

周囲1マスずつが吹っ飛ぶ大爆発を起こすワナ。シレンだけでなく、周囲にいる仲間やモンスターにも大ダメージが。

デロデロの湯

ぬるま湯が吹き出てきて、シレンの持っているおにぎりを腐らせてしまう。壺の中に入っているおにぎりは大丈夫だ。

装備はずしのワナ

装備している全てのアイテムが外れてしまう。装備し直すのにターンを消費する。また、呪われた装備品も外れる。

水てきポットン

シレンの三度笠めがけて水滴がポットンと落ちてくる。思わず背筋がヒヤっとするからか、ダメージを受けてしまう。

丸太のワナ

踏んだとたんに丸太が飛んできて吹っ飛ばされ、ダメージを受ける。モンスターも巻き込まれるほどのパワーを誇る。

ケロケロ雨のワナ

装備している武器や盾をサビさせたり腐らせたりして弱らせてしまう。せっかく鍛えた武器や盾の能力値もさがる。

眠りガス

踏むと、睡眠ガスが噴出して、シレンを眠らせてしまう。一定のターン数の間、シレンは何もできなくなる。

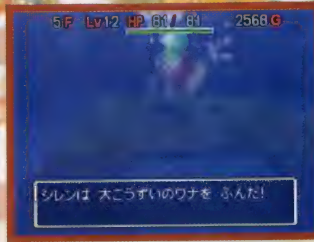
落とし穴

踏むと床が抜けて下のフロアに落とされ、落下のダメージを受ける。仲間がいる場合は、仲間も一緒についてくる。

召喚スイッチ

そのフロアに出現する種類のモンスターが、シレンの周りに一気に出現する。モンスターに囲まれてかなり危険な状態。

大こうずいのワナ

大津波が押し寄せて、フロアが大洪水になる。シレンも仲間もモンスターも流され、アイテムもすっかり濡れてしまう。

踏まずにワナを作動させる!

通常はシレンが踏むことでワナが作動するのだが、それ以外にも作動させる方法がある。例えば、新登場の「大砲の弾」は「転がす」ことのできるアイテムで、モンスターや壁に当たると爆発する。転がしてワナの上を通過させると…。

ワナの上を通過すると作動する

ワナを避けるには・・・

「めぐすり草」を飲めばそのフロアにあるワナが全て見えるようになるので、踏まずに避けることができる。また、武器を素振り（素手でも可）すると、目の前にワナがあった場合は、見えるようになるのだ。

めぐすり草でワナが見える!

新登場の「土偶」!

ダンジョン内に立っている土偶。これは、立っているだけで、シレンやモンスターに対して、分け隔てなく様々な効果を発揮するというもの。これをうまく利用すればとってもありがたいが、痛手を負ってしまうこともある、両刃の剣みたいな存在。土偶が効力を発揮するタイミングは土偶の種類によって様々。土偶がジャマになる場合には、幾度か攻撃を与えて壊すこともできるぞ。

遠投の土偶があると、投げた物がどこかへ飛んで行ってしまう…。ああ…

巻物や杖が使えなくなる「魔法消しの土偶」。他にもまだあるのだ

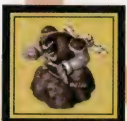
遠投の土偶

この土偶がある部屋では、全てのアイテムがあらゆる障害物を貫いて飛んでいく。間接武器装備の敵がいるとやっかい。

大バクハツの土偶

この土偶を攻撃すると、周囲1マスずつを巻き込む大爆発を起こす。この周りにモンスターが集まったらチャンスだ!

転ばしの土偶

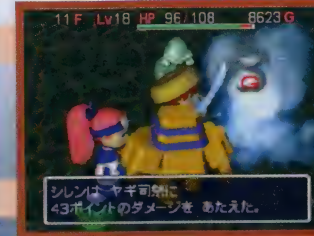
一定ターンごとに激しい揺れを室内に生じさせ、全キャラを転ばせる。振動で、思わずアイテムを落としてしまう。

吹き飛ばしの土偶

土偶の範囲内で攻撃を受けると、後方に吹き飛ばされてしまう。吹き飛ばされて壁にぶつかれば、その分のダメージも。

おにぎりの土偶

土偶の効果内で倒れたモンスターが、すべておにぎりに変わってしまう。その効果は、シレンの仲間も例外ではない?

ギタンの土偶

土偶の効果内で倒れたモンスターが、すべてお金（ギタン）に変わってしまう。ここで粘れば、かなりのお金が貯まるぞ。

出現モンスター図鑑

今月の攻略記事は、ナタネ村からシュテン山頂の初級と、ナタネ村からシュテン山中腹までの中級だ。その間に出現するモンスターを紹介しよう。ただし、モンスターはさらにレベルが上がることも…。

マムル
超かわいいモンスター。スペースワールドで販売されたぬいぐるみも大人気。

あなぐらマムル
マムルが少しレベルアップ。マムルよりはちょっと強い。でもやっぱりかわいい。

チンタラ
ただチンタラしているモンスター。ごく序盤に登場する。マムルよりは強い。

ちゅうチンタラ
少し強くなったが、やっぱりチンタラしている。あなぐらマムルよりは強い。

ケロ坊主
フワフワと飛びながら、手に持った傘で攻撃してくる。ジメジメした雨が好き。

しおいやん
あいさつ代わりにベロベロとなめてくる。なめられると、力が下がってしまう。

ヤミキチ
空を飛んでいるので、水路などを無視してシレンに向かってくるモンスター。

ピコタン
自分の周りにワナがあると、壊さずにはいられない。木槌で攻撃してくる。

マルジロウ
シレンに体当たりをして転ばせる。転んでしまうと、アイテムを落としてしまう。

ボウヤー
離れたところから木の矢でチクチクと攻撃してくるやっかいなヤツ。

ぬすっトド
シレンの持ち物を盗んだり、落ちているアイテムを盗んでワープする。

ハラヘリーニョ
シレンの満腹度を下げてしまうという、いやな特殊能力を持っている。

にぎりみならい
アイテムをおにぎりに変えてしまうモンスターの見習い。単に攻撃してくるだけ。

にぎり変化
持っているアイテムをおにぎりに変えてしまうという特技を持つ。大切な物が…。

足軽どん
昔の武士の位で最も低いのが足軽。ただの兵卒なので、普通に攻撃してくる。

侍どん
足軽どんよりもレベルが高く、攻撃を少しだけ跳ね返す盾を装備している。

ンドゥバ
アイテムに化けていて、シレンが近づくと攻撃してくるイヤなモンスター。

馬武者
障害物を貫通する銀の矢を放つ。近距離攻撃も強力という、やっかいな敵。

タイガーウッホ
モンスターや仲間をシレンに投げつけたり、シレンをワナに放り投げたりする。

スイテキマル
コイツを倒すと、その場に水てきポットンのワナを仕掛けてしまう。

ジライヤ
スイテキマルのレベルアップ版。倒すと、その場に地雷を仕掛けていく。

シャーガ
4本の腕を持つヘビ。攻撃力は高いが、4倍攻撃してくるわけではない。

ヒツジ神官
手に持っている杖で、シレンのちからを一時的に半分に下げる特殊攻撃をする。

ヤギ神官
ヒツジ神官のレベルアップ版。シレンのHPの最大値を、一時的に半分にする。

オトト兵
水陸両用のモンスターで、シレンが攻撃できない水中から攻撃してくることも。

オトト軍曹
オトト兵のレベルアップ版。オトト兵と同様、形勢が悪くなると水中に逃こむ。

ガマラ
シレンのお金を盗んでワープする。逆に、倒せば必ずお金を落としてくれる。

ゲイズ
目から妖しい光を発してシレンを操る。操られたシレンは何をするかわからない。

Mr.ブーン
人が近づくと、倍のスピードで飛んで逃げる。倒すとちからの草を落とす。

Mr.ヘリコ
Mr.ブーンより逃げ足が早い。倒すと、しあわせ草を落としていく。

ゲームを始めると、いきなりダンジョンだ！

冒険日記（セーブファイル）を作ってゲームを始めると、ちょっとしたデモの後、3階層のダンジョンがある。そのダンジョンを抜けると、このゲームでシレンが拠点とするナタネ村に到着するのだ。初めのダンジョン「小さな谷」で手に入れたアイテムは、ダンジョンを抜けると無くなってしまうぞ。

とある冒険の途中でお腹をすかせてしまったシレンとコッパ

目的は城を建てること！

ナタネ村に到着して、うどん屋のむみゅうへ行くと、シレンが城を建てることになるまでのいきさつを語るデモが始まる。城を建てるにはどうしたらいいのか、という説明を一通り受けると、今度は強制的にシュテン山頂を目指すダンジョン、「シュテン山道[初級]」が始まるのだ。ちなみに、城を建てるためには、シュテン山頂へ向かう道のりで「材料」を集め、それをシュテン山頂で部品に加工してもらい、ナタネ村に戻って建設するという手順だ。

10歳ぐらいの子供に城を建てろなんて無理難題を…

1～3F・小さな谷

不思議のダンジョンでの操作説明をしてくれるダンジョンだ。1Fにはモンスターは出現しないし、出てくるアイテムもほぼ決まっている。ここで手に入れたアイテムは持ち帰ることはできないので、全てのアイテムを使って、どうやって使うのか、どんな効果があるのかを試しておくとよいだろう。フロア構成も、4つの島を橋で結んだだけの単純な作りになっている。

たった3階の小さなダンジョン。操作を覚えながら出口へ向かおう

不思議のダンジョンシリーズをやったことのない人はここで基本操作を覚えよう。また、すでにシリーズのプレイ経験のある人は、N64のコントローラを使った操作感覚に慣れてしまおう。

出現モンスター

- マムル
- チンタラ

プレイ中に操作説明もしれくれる。とりあえず言われたとおり試してみよう

ナタネ村の施設をうまく利用しよう！

ダンジョンのスタート地点となる本拠地、ナタネ村。村にはいろんな人がいて、役に立つ情報を教えてくれたり、便利な施設があったりするんだ。特に、便利なのが、この2つの施設。ダンジョンに向かう前に、頻繁に利用することになるだろう。シュテン山道[初級]の入り口右側にある倉庫にいたっては、ダンジョンに入るたびに利用するぐらい、不思議のダンジョンには欠かせない重要な施設だ。これらの施設をうまく利用しながら冒険を有利に進めて行こう！

けいこ場

村の南東にある「けいこ場」。ここは、ダンジョンに入る前にくんれんをして、あらかじめレベルをあげることができる施設だ。床にセットされたトラバサミを避けながら人形を攻撃！レベル3まで上げられる。

この建物がけいこ場だ

人形をやっつけてレベルアップ！

倉庫

ダンジョンで手に入れたアイテムは、ダンジョンをクリア（シュテン山頂に到達）すると、村に持ち帰ることができる。が、シレンが持つことができるアイテムには限りがあるので、次の冒険に不要なものは、この倉庫に保管してもらおう。ここに預けておけば、ダンジョンで倒れても無くなることがない。ただし、倉庫にも限界がある。床にアイテムを置いて保管する事もできるが、それでも足りない？

左の人は武器と盾を飾ってくれる

ここで装備することもできる

壺を割ったりもできる

シュテン山道［初級］

ナタネ村→中腹の村

シュテン山頂をめざせ！

城を建てるには、まずダンジョンで材料を拾ってシュテン山頂に到達しなければならない。また、城を完成させるには、（最低でも）56個の材料が必要となるので、何度も足を運ぶ必要がある。そのために、1回の冒険の事だけではなく、今後の冒険の事も考えて、次に活かせるアイテムをゲットしたり、剣や盾を強化していくと良い。まずは、序盤では最強の「カタナ」と「オオカブトの盾」を探そう！

とある条件がそろうとヒマキチが仲間に

説明が終わるといきなりダンジョンだ

1-2F・新緑の森 シャッフルダンジョン

強力なモンスターは出現せず、フロア構成も単純なので、すぐに次のフロアに行かずに、落ちている全てのアイテムを手に入れよう。［初級］では、全てのアイテムが識別されている上に、「分身の巻物」や「復活の草」など、ピンチの時に役立つものが多く出現する。が、欲張って死んでしまっては元も子もないので、ピンチになったら迷わず使おう。また、1Fでは、必ず「ちょきんの壺」が落ちている。

3個分の場所をとるちょきんの壺

けいこ場でレベルを上げておくと楽だ

使える巻物などが多く手に入るぞ

3-4F・竹林原野 シャッフルダンジョン

シレンのレベルの目安としては、ダンジョンの階数と同じか、それ以上が望ましい。例えば、3Fならレベル3以上が望ましいということだ。ダンジョンでは、モンスターは永遠に出現するので、粘っていれば経験値を溜め続けることもできるが、同じフロアにいつづけると強い風が吹いて、ナタネ村に飛ばされてしまう。そうなる前に、レベルの目安を参考にして、経験値稼ぎもほどほどにしておこう。

ベロベロされたら毒消し草を飲めば直る

最初の内は、アイテムのアドバイスも有

より強い武器が手に入ったら早速装備だ

5-6F・さびれた坑道 ランダムダンジョン

このあたりまで来ると、イヤな敵が出現し始める。スイテキマルは、倒した場所に水てきポットンを仕掛けて行くので、部屋の出入り口や1本道の通路で倒してしまうと、そこを通らなければならなくなる。なるべく広い部屋に引きつけてから倒すとよい。それでもワナがジャマなら、ピコタンを誘導して壊してもらうのも手だ。ワナに乗っても作動しないこともあるので、イチかバチか通ってみるのもアリ。

ピコタンは、攻撃力もそこそこあるので

転ぶと壺が割れてしまうこともある

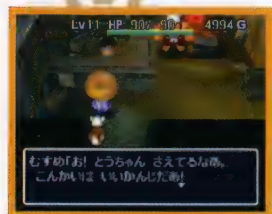
こんな時に敵に囲まれるとピンチだ

シュテン山道［初級］

中腹の村→シュテン山頂

中腹の村 ⋯→ 7F 無尽蔵の滝 ⋯→ 8F 鍾乳洞の底 ⋯→ 9〜10F 奈落山峡 ⋯→ シュテン山頂

中腹の村の鍛冶屋へ！

シュテン村に着いたら、まずは鍛冶屋に寄ろう。そこで、剣を鍛えてもらうと、剣が強くなり、能力値が「+1」される。まれに、もっと能力を上げてくれることもあるので、マメに通ってみよう。また、呪われた武器の印（呪マーク）を取ってもらうこともできるぞ。

1度の訪問に付き、1回だけ鍛えてくれる

たまに能力値をグンと上げてくれることも

シュテン山頂で部品を作る

無事シュテン山頂に到着したら、部品屋さんに行って、材料を加工してもらおう。加工してもらったら、部品をのせたイカダにのってナタネ村に帰れば、その日の冒険は終了だ。材料が足りないと部品は作れないけど、初めの1回だけはイカダ乗り場の人が足りない材料をくれるぞ。また、銀行もあるので、お金を預けておこう。

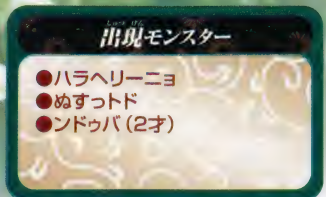
部品屋さんに、あまった材料を預けることもできる

用が済んだら、イカダに乗って一気に村へ帰るんだ

7F・無尽蔵の滝 シャッフルダンジョン

景観の美しい滝の流れるフロア。このフロアには、壁がない場所が多くあるので、うっかりアイテムを投げて落としてしまうと、永遠に戻ってこない。注意しよう。このフロアのぬすっトドは、アイテムを盗むイヤなヤツだが、盗まれる前に倒せば、必ずアイテムを落としてくれる。ただし、落としたアイテムがンドゥバの場合もある。

出現モンスター

- ハラヘリーニョ
- ぬすっトド
- ンドゥバ（2才）

体力が無いときにコレだとかなりピンチ

8F・鍾乳洞の底 ランダムダンジョン

このフロアの強敵は、なんといっても馬武者。シレンと一直線に並ぶ、離れた場所から銀の矢を撃ってくるので、かなりやっかい。しかも、流れ弾（矢？）が他のモンスターにあたり、そのダメージで当たったモンスターが死んでしまうと、馬武者はレベルアップしてしまう。一直線に並ばないように、うまく動いて速攻倒そう！

出現モンスター

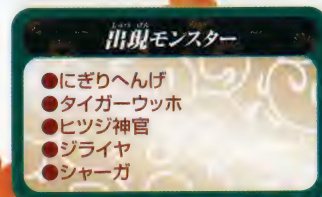
- ハラヘリーニョ
- ぬすっトド
- ンドゥバ（2才）
- 馬武者
- 侍どん

馬武者と一直線にならないように注意だ

9−10F・奈落山峡 シャッフルダンジョン

この2フロアを無事に抜ければ、とりあえずゴール。なので、ここが正念場だ。モンスターのイヤらしさが今までとは段違いなのだ。しかも、フロアの構成が、逃げ場の少ない作りになっているのでさらにやっかい。その反面、このフロアには材料がたくさん落ちているぞ。ここまでの間に、持ちきれないぐらいのアイテムを拾っているはずなので、「いかずちの巻物」や「ドラゴン草」などを惜しみなく使って、切り抜けていこう。なんせ、にぎりへんげに大事なアイテムをおにぎりにされたりすると、かなりブルーになるからね。そうなる前にさっさと倒す！また、タイガーウッホがモンスターを投げつけて、それによりレベルアップすることがあるので気をつけよう。

出現モンスター

- にぎりへんげ
- タイガーウッホ
- ヒツジ神官
- ジライヤ
- シャーガ

投げたモンスターが死んでレベルアップ

イヤなモンスターの中でも上位にランクインしそうなにぎりへんげ

使えるアイテムはバンバン使って切り抜けよう！ここで死んだらブルーだ！

シュテン山道［中級］

ナタネ村→中腹の村

ナタネ村 → 1~2F 静かな岩屋 → 3~4F せせらぎ渓谷 → 5F 群青の洞穴 → 6~7F ドロロケ浦 → 中腹の村

いよいよ中級に挑戦！

シュテン山道[初級]をクリア（シュテン山頂に到達）すると、ナタネ村の倉庫の東側でイベントが発生する。そのイベントの後、山肌に穴が空いて、シュテン山道[中級]に進むことができるようになる。もちろん、初級よりも難易度が高く、攻略するのも困難。でも、「よい材料」が手に入るので行くだけの価値はあるのだ。中腹の村まで到達したら、再び[初級]にコースを変更することもできるぞ。

ナタネ村のシュテン山の岩肌に、ぽっかりと穴があいている

イベントが終わると、次から中級へ進めるようになるぞ

初級と中級ではここが違う！

中級は、マップも違えば、出現モンスターも違う。『不思議のダンジョン』シリーズでは、単に敵が強くなるというだけではない。それ意外のところで難易度が調整されているのだ。では、いったい何が違うのか？ちょこっと解説しよう。

1階にあなぐらマムルが登場するのだ

未識別のアイテム

初級では登場しなかった、杖・腕輪というアイテムが登場する。また、拾ったアイテムに未識別のものが登場するので、識別するまでいったい何のアイテムか判別ができない。ピンチの時になって使ってみたら、全然ダメ…では遅いのだ！

未識別は黄色く表示される

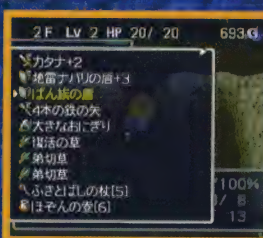
未識別の武器も登場

未識別なのは武器や盾も同じ。「長巻き」とか「皮の盾」とか、武器の種類はわかるけど、その武器が「+2」なのか「-1」なのかは、識別しないとわからない。装備してみたら、武器が呪われていて、「こんぼう-3」が外れなくなる、なんてこともあるのだ。

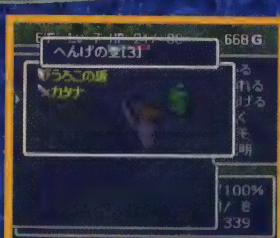
イチかバチかで装備してみる？

「へんげの壺」を活用！

中級には、壺の中に入れたアイテムが他の物に変化するという「へんげの壺」が登場する。この壺は、たびたびとてもすばらしい物を生んでくれる事があるので、不要なものをどんどん入れてみよう。取り出したい時には、壺を割ってやればいいんだ。

雑草がこんなアイテムに！

「よい材料」が手に入る！

材料にはそれぞれ「並・良・最高」の3種類がある。いい材料で部品を作ると、より頑丈な城ができあがり壊れにくくなる。ただし、最高の材料になると、アイテム3個分の場所をとってしまうぞ。また、材料はアイテムとして使用することも可能だ。

なるべく頑丈な城を造りたい！

ワナやモンスターがさらにイヤ！

モンスターはもちろん、初級には出てこなかったようなイヤなワナも多数登場する。特に、武器と盾が弱くなってしまう『ケロケロ雨のワナ』にかかると、とってもブルーだ。転んだ拍子にアイテムを落とし、それが敵に当たって無くなるなんてことも…。

あっという間に大ピンチ！

1-2F・静かな岩屋 ランダムダンジョン

初級に比べて登場モンスターの種類も増えている。マムルのレベルアップ版、あなぐらマムルが登場しているあたり、中級っぽい。強さ的にはチンタラと同程度なのだが、たくさんいるとやっかいだ。また、初級よりもランダムダンジョンが多いのも特徴。開けた空間の多いシャッフルダンジョンに比べ、小部屋や通路が多いランダムダンジョンのほうが、見通しが悪い。時には行き止まりの長い通路などもあり、出口をモンスターに塞がれてしまうこともあるのだ。

出現モンスター
- マムル
- あなぐらマムル
- チンタラ
- 足軽どん

初級には登場しなかった杖も出てくる

基本はモンスターを通路に誘い込んで、1体づつ倒すことだが…

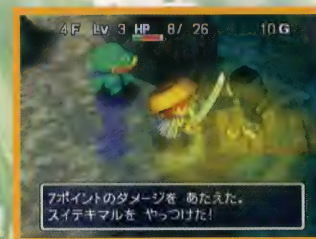
飛び道具の矢も登場。アイテム画面で装備すればLトリガーで発射できる

3-4F・せせらぎ渓谷 シャッフルダンジョン

初級にも登場したヤミキチだが、その威力を発揮するのは、このあたりから。飛行系のモンスターなので、水路を飛び越えることができるし、1本道の橋の上でも空中から攻撃してくることがある。とはいうものの、序盤に登場するモンスターなので、特別強いわけではない。囲まれたり、レベルアップしたりしなければまず問題はないだろう。ここまでは特殊攻撃を仕掛けてくる敵もいないので、十分にフロアを探索して、アイテムを集めておくのが正解だろう。

出現モンスター
- 足軽どん
- にぎりみならい
- ヤミキチ

フワフワと飛び回るヤミキチ

にぎりみならいはノーマル攻撃しかしてこないので安心だ

通路や部屋の出口にワナを仕掛けられると、ちょっとやっかいだ

5F・群青の洞穴 ランダムダンジョン

離れた場所から弓を撃ってくるボウヤーが強敵。馬武者と同じく、一直線上に並ばないようにしながら近づいて攻撃しよう。ヤツがレベルアップすると現レベルではキツイ。とりあえず通路に逃げろ！

出現モンスター
- スイテキマル
- ちゅうチンタラ
- ボウヤー

剣や盾を「+1」してくれるありがたい巻物も拾えるのだ。即使おう

6-7F・ドロロヶ浦 シャッフルダンジョン

ジメジメしておどろおどろしい雰囲気の沼地。フロアのグラフィックからしてイヤな感じだが、実際に厳しいフロアだ。水没している場所が多く、もちろんシレンは水の中に入ることができない。そのかわり、水棲のモンスター、オトト兵とオトト軍曹が出たり入ったりしている。奴らは、シレンにダメージを与えられると、水中に逃げ込んで体力を回復したり、攻撃できない水の中からアタックしてくるのだ。なるべく陸上で決着をつけておきたい。また、催眠術で、シレンを操るゲイズもかなりやっかい。ゲイズに操られると、シレンが勝手に余計なことをしてしまう上に、1ターン消費してしまう。敵に囲まれたときにコレをやられると、大ピンチなのだ。ここを抜ければ中腹の村なんだけど…。

出現モンスター
- オトト兵
- オトト軍曹
- ガマラ
- ゲイズ
- ハラヘリーニョ
- ンドゥバ（2才）
- Mr.ブーン
- Mr.ヘリコ

慌ててアイテムを拾おうとすると痛い目に遭うこともある

タマにオトトスピアを落とすことも…

ゲイズの催眠術攻撃はかなりしんどい。復活草をたべちゃったりとか…

近づくとお金を盗まれてしまう

しあわせ草を落としてくれるMr.ヘリコ。何か何でも倒してやろう

マリオストーリー™
MARIO STORY

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオストーリー
発売元	任天堂
発売日	8月11日より発売中
価格	6800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	バックアップカートリッジ 振動パック対応

マリオVSクッパ!!決着の時迫る！

マリオとの大冒険はこの夏のいい想い出になったよね。そんな冒険を振り返りながら、最終紹介に参りましょう。

キノコタウン～フラワーランド

ステージ6：花と雲につつまれて

キノコタウンの花壇には実は秘密があったようです。さて、それは?

ジャンボール島からキノコタウンに戻ってきたマリオ。今度は花壇にいるリップちゃんがマリオのことを探しているらしいぞ。早速リップちゃんの所に行ってみるとフラワーランドのお花たちが困っているという話を聞くことに…。

フラワーさんのタネはここでもらおう

- **●キノコタウン**
  花壇からひとつ手前のマップ
- **●ゴツゴツ山**
  右の方の手紙が落ちていた場所の近く
- **●まよいの森**
  どこかのマップの真ん中に…
- **●ジャングル**
  おプクに乗っていくと会えるぞ

まずフラワーさんのタネを集めよう

タネが集まれば、新たな扉が!!

フラワーランド全体マップ

フラワーランドは7つのエリアで構成されている。最初から行けるのは1番の場所だけだぞ。

フラワーランド

コボック

1: ハナコ / あかいみ

2: ユーリー / あかい花の番人

「きいろいみ」を忘れずに

3: きいろい花の番人 / シャボンのみ / スイレーン

4: バーバラ / 迷路 / あおい花の番人

5: 太陽さん / ポコピー / シャボンの花

6: トラップ / クモクモマシーン

©2000 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS.

1　1のハナコを助けて「マメの木のタネ」と「あかいみ」をGET!

まずは1番の場所にいるハナコに会おう。彼女はチョロプーのいたずらに困っているらしいので、チョロプーをやっつけてあげれば、とってもいいものがもらえるぞ。また奥のマップで「あかいみ」を。

チョロプーをすべて倒してあげよう

2　2のユーリーから「土」をGET。「きいろいみ」も忘れずに

続いて2番の場所にいって番人に「あかいみ」を食べさせてあげよう。すると門が開いて先に進めるようになるぞ。マップ途中の木をハンマーで叩けば「きいろいみ」がゲットできるので忘れずにね。

ユーリーから「ゆたかな土」を

3　3のスイレーンに出会う。「あおいみ」をGETしておこう

「きいろいみ」を3番の場所の番人にあげれば門が開くぞ。この先には困っているスイレーンがいるので、彼女の頼みを聞いてあげよう。途中のマップは今のところ無視しておいて大丈夫だ。

「あおいみ」をゲットしておこう

4　4の迷路を抜けてバーバラに会おう!!

「あおいみ」を4番の場所の番人にあげて門を開くと迷路のある場所につくぞ。ここではジュゲムとのバトルになるので、気を引き締めていこう。迷路は意外な所が抜けられるので慎重に移動しよう。

その奥にはバーバラがいるんだ

5　2のユーリーに「クリスタルのみ」をもらう

バーバラから「みずのいし」をもらうには、2番の場所にいたユーリーに会おう。ユーリーと話をすれば、彼女が「クリスタルのみ」をくれるので、それを持って、再びバーバラの所へ行こう。

ユーリーはとってもいい花だよね

6　4のバーバラに「みずのいし」をもらいスイレーンの所へ

バーバラに「クリスタルのみ」をあげれば、ようやく「みずのいし」がゲットできる。これを持ってスイレーンの所に行こう。ある場所で「みずのいし」を使えば、びっくりするようなことが起こるぞ。

バーバラはちょっとわがままだね

7　3で「シャボンのみ」をGET!!

スイレーンを助けてあげると、その前のマップが変化しているはず。ここの木をハンマーでたたけば「シャボンのみ」をゲットできるぞ。また「星のかけら」もゲットできるので探しておこう。

スイレーンもこれでひと安心だ

8　5を進んで太陽に会おう!!

「シャボンのみ」をシャボンの花にあげれば、先に進めるようになるぞ。この先をずっと進めば太陽に会えるので、再びフラワーランドにお日様が当たるように頼んでみよう。そしてその後は…。

太陽さんに活をいれてあげよう

9　5でポコピーが仲間になるぞ!!

戻ってきたマリオにジュゲムが勝負を!! このバトルに勝つとジョナサン改めポコピーがマリオの仲間になってくれるんだ。

のっていどう

空中を長く移動できるんだ

パイポなげ

技はパイポ投げなのだ

10　6のトラップはポコピーに乗っていこう!

ポコピーに乗れば6番の場所のトラップもクリアできるはず。うまくスイッチを押してブロックを上下させながらポコピーで移動しよう。この先にはクッパの悪巧みのクモクモマシーンがあるぞ。

ブロックを上下させて進もう

11　6のクモクモマシーンを倒せ!

これがフラワーランドを雲だらけにしているクモクモマシーンだ。せっかくなので新たに仲間になってポコピーとともにクモクモマシーンをやっつけよう。バトルが終わったらハンマーで叩こうぜ。

まずはザコをやっつけよう

12　マメの木のタネを植えてみよう!

これでフラワーランドに太陽の光が戻った。集めた「つち」と「タネ」と「みず」を指定の場所に植えれば、フラワーランドにあることが起きるぞ。これに乗ってマリオは新たなバトルに向かうんだ。

なんと大きな芽ができたのだ

BOSS

オズモーン

大きな木を登っていったマリオたちは、雲の上に到着。するとそこに現れたのはフラワーランドを苦しめていた張本人のオズモーンだ。オズモーン本体に攻撃すると小さい雲が出てくるので、まとめて攻撃できる技で勝負していこう。FPが回復できるアイテムを忘れないように。

敵の攻撃はボタン連打で防御するものが多いぞ。気を抜かないで

まとめて攻撃できる技を使って、ガンガン攻撃していこう

クッパ城

いいアイテムを手に入れたピーチ姫はお城脱出計画の真っ最中。使った相手の姿になれるパラソルで、次々と敵の衛兵に変身していこう。今まで行けなかった場所にも行けるようになるぞ。

こっそり敵に近づいて…

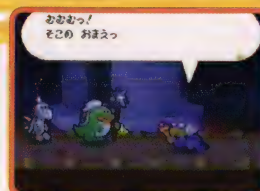
そのころピーチは変身中でした?!

一方そのころピーチ姫は何をしているのかというと…。

敵の姿に変身してしまおう

でもバレてしまうのでした…

キノコタウン〜サムイサムイ村

星のせいを救出したマリオ。残る星のせいはあと1人。一気に救出して打倒クッパへと進みたいところだね。まずは、デアール氏に会ってみよう。この先の新しい展開が開けてくるぞ。

星のせいも6人救出成功だ

ステージ7:さいはての地へ

続いてマリオは新しいステージへと旅立つのです。

デアール氏の所にはこんな人が

土管を越えて新たな場所に行こう

え?!村長が殺された?!犯人はマリオ?!

サムイサムイ村についたマリオは、早速村長に会いに行くんだけど、なんと、村長が倒れている所に出くわしてしまうんだ。いい加減な奥さんによって村長殺人の容疑をかけられてしまうんだけど…。

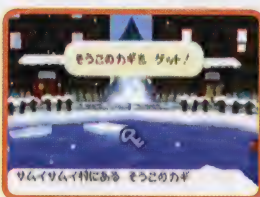
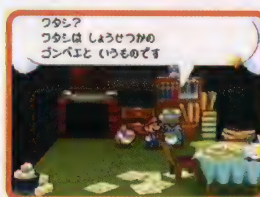
なんといきなりのこんな展開に

まずはゴンベエさんを探そうかな

この氷にジャンプしてみよう

結局殺人犯人なんていなかったよ〜

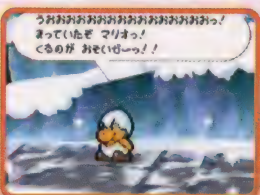
氷の池にトルネードジャンプをすると、氷が割れて、水中からカギをゲットすることができるぞ。このカギで入れなかった倉庫に入り、屋根を渡ってとなりの家にジャンプしてみよう。すると…。

屋根からジャンプして隣の家へ

カギはおプクに乗ってゲットしよう

ゴンベエさんに会うことができたぞ

またしても憎いあんちくしょ〜が現れたのだ!

結局村長殺人の容疑も晴れ(当たり前だよね)、先に進めるようになったマリオなんだけど、またしてもあんちくしょうが現れました。そーです。こりないコワッパです。むろん倒しましょう。

また出た、もーしつこいなー

倒すと、氷づけになっています…

やっぱり村長は死んでいなかったじゃーん。まったくもー人騒がせだなぁ

サムイサムイ村～星のうまれる谷

クリスター神殿に行く道を見つけろ!

サムイサムイ村の奥には星のうまれる谷という場所があったんだ。

星のうまれる谷についたマリオたち。どうやら、最後の星のせいは、この地方のどこかにあるクリスター神殿にとらえられているらしいんだ。そのクリスター神殿への行き方なんだけど、どーやら、途中にあった雪だるまたちがヒントらしいぞ。もーわかったよね。

星のうまれる谷に向かう途中に怖いオバケが?! でもこれって…

星のうまれる谷でクリスター神殿への行き方を教えてもらおう

最後の星のせいを救出するには、クリスター神殿に行くのだ

星のうまれる谷～クリスター神殿

最後の星のせいの救出に向けて…

雪だるまに、あるアイテムをあげることで、道は開けるのだ。

クリスター神殿に行くには、この雪だるまに、あるアイテムをあげればオッケイ。パッと見れば、どの雪だるまに何をあげたらいいのかわかるよね。アイテムをあげるとクリスター神殿への道が開ける。いよいよマリオたちの最後の星のせい救出作戦が始まるのだ。

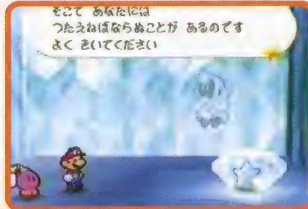
何かが足りない雪だるまがいるよね。これにアイテムをあげよう

マフラーをしていない雪だるまには「でんせつのマフラー」を

帽子をかぶっていない雪だるまには「すばらしいバケツ」を

神殿の中は一体どーなっているのかな?

そしていよいよクリスター神殿に突入だ。ここも様々な仕掛けが用意されているので、よーく観察して行動すること。特に思いこみだけで行動していると詰まってしまうぞ。いろんなパートナーにチェンジしてみて、いろんなことを試してみないと先には進めないぞ。

なんとニセモノカメキが出現。どっちが本物かわかるかな

クリスター神殿に行くには必要なアイテムがあるんだ

クリスター神殿の中は氷の鏡のような様子。どんな仕掛けが…?!

赤いスイッチと青いスイッチがあるんだ。踏むとどーなるかな

思わぬ所から奥の方に移動できるんだ。よーく観察してね

ここはピンキーの爆風でスイッチを入れるようにすればOK

手前の動物の向いている方向に奥のセキゾーを押すことができるぞ

BOSS パラレラー

さて最後はもちろんボス戦だ。ここで登場するボスはパラレラー。いかにもボスって感じのこわそーな奴だけど、ここまで来たマリオには敵じゃないぜ!! 特にいやな攻撃はしてこないので、回復アイテムと星のせいコマンドをうまく利用しながらやっつけていこう。

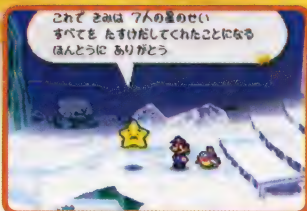
ここもおブクで挑戦してみました。マリオはジャンプで攻撃

こちらのHPに注意して、おブクの必殺技で攻撃してみたぞ

最終決戦!!いよいよクッパ城へ

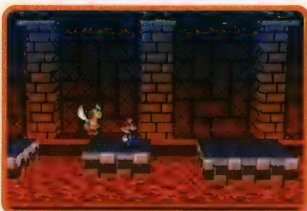
みんなの力を合わせてクッパを倒せ!

いよいよ最終決戦へ。待ってろクッパ、そしてピーチ姫!!

最後の星のせいを救出したマリオ。一度、星のうまれる谷に戻って、いよいよクッパ城へと乗り込むことになるぞ。星のせい達に最後の技を伝授してもらったら、クッパ城へ。クッパ城も様々な仕掛けが用意されているので、パートナー達をフルに活用して進もう。

7人の星のせいを救出したマリオ。いよいよ最後の戦いが始まるぞ

クッパ城へ乗り込むマリオ。キノコ城はこの上にあるのだ

不気味なクッパ城。まずは城内の様々な仕掛けを解いていくのだ

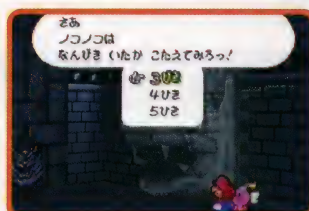
牢屋のカギは近くにいる敵を倒せばゲットできる。戦うのだ

パレッタやカメキでスイッチを入れて先に進んでいこう

カメキばっかりだと思いこんでいるとダメ。ここはボコピーだ

暗いところではアカリン。道も分岐しているので注意して

あきらめずにじっくりと考えていこう!!

先に進んでいくと、何回通っても同じ場所に出てしまう所などがある。ここもあきらめないで、何回かルートを変えて通ってみよう。また、水を引いたり満たしたりする場所も、おプクに乗って行ける場所を順番に移動すれば、自然にクリアできるぞ。一番やっかいなのが石像の出すクイズ。これはメモ用紙などに、何が何体登場して、どこから出てきたかなどパパッと書いて覚えておこう。どれもじっくり挑めば解けるはず。あきらめないで挑戦していこう。これをクリアしていけば、いよいよラスボスクッパとの戦いだ。

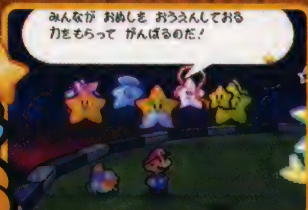
同じ場所がえんえんと続く。上下のルートを変えて移動だ

やっかいなクイズ。数や色、出現場所などをチェックしておこう

クッパ

そしていよいよクッパとの決戦。まず最初はキノコ城内でのバトルだ。星のせいから授かった「スターフラッシュ」を使ってクッパの無敵化を無効にするのを忘れずに。2回目のバトルが真のバトルだ。体力に気をつけて、回復アイテムのつかいどころを考えよう。星のせいやみんなの力を借りてクッパを倒すのだ。

スターフラッシュを使ってクッパの無敵化を無効にしよう

長期戦になるので回復アイテムのつかいどころを考えよう

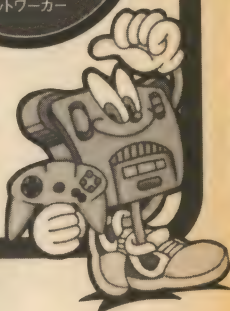
みんなが おめしを おうえんしておる
力をもらって がんばるのだ!

途中でイベントが発生!! みんなの力でクッパを倒そう

これで ふたたび
世界に へいわが もどるであろう

クッパを倒せばすべてが平和になっていく。長かったー

そして再び平和がおとずれる

途中、ピーチ姫や星の子、そして星のせいの力を借りてクッパを撃退することに成功したマリオ。辛く長かったバトルもこれで終わりだ。キノコ城は元に戻り、再び平和が戻ってくるぞ。一緒に戦ったパートナーの仲間達やマリオの冒険を支えてくれた仲間達に感謝して、マリオの冒険はひとまずおしまいだ。ありがとう!!大切な仲間達!!

ありがとうマリオ!!ありがとう仲間たち!
僕らの冒険はひとまずおしまい!!

とうとう姿を現した任天堂の新ハード、海外での反応はどうなんでしょうか？

今月号の特集にある通り、ついに任天堂の新型ゲーム機の詳細が明らかになりました。皆さんはどこでこの情報を目にしましたか？ 実際にスペースワールドに足を運んだ人、ネット上で情報をキャッチした人、はたまた今月号の64ドリームではじめて知った人など、さまざまでしょうね。私は、発表会とスペースワールドの興奮も覚めやらぬ中、この原稿を書いているところです。

任天堂にとってスペースワールドは、E3と並ぶ重要なイベントということもあり、海外の重要人物たちも多数来場していたようです。NOAのピーター・メイン副社長や本誌でもおなじみのケン・ロブ氏などの姿を見ることができました。またレアからはクリス・スタンパー氏が来場し、スペースワールドの来場者の親子連れの多さに感激していたということです。確かにこの業界で、17万人という規模のイベントで、そのほとんどが親子連れ、というのは、スペースワールドでしか見ることのできない光景だと言えましょう。

今回は、すでに1億台を出荷したまさに怪物ゲーム機、ゲームボーイの後継となるゲームボーイアドバンス、そして新型家庭用ゲーム機、ゲームキューブが発表されたわけですが、スペースワールドに行かれた方はご存じの通り、ゲームキューブに関しては残念ながら一般公開されませんでした。実は取材陣の中にも、スペースワールドではゲームキューブに関する展示が一切ないとわかって、青くなっている人たちもいたくらいです。実は事前に、今回のスペースワールドの主役はアドバンスだろうと予想していたのですが、やはりゲームファンやマスコミの注目度という点ではゲームキューブのほうが上だったようですね。

さて、そのゲームキューブですが、実は具体的なタイトルに関しては一切公表されませんでした。おなじみのゲームに登場するキャラクターたちをゲームキューブ上で動かしたらどうなるか、という映像が公開されただけなのです。いつもはサービス精神旺盛な宮本さんも、今回ばかりは口が堅く、特定のゲーム名をあげて「これを作っている」とは言ってくれませんでした。それでもゲームファンたちの期待は高まるばかり、といった形で、早くもアレが出るのではないか、いやコレだろう、と勝手に盛り上がってしまっています。こんな状況は日本でも海外でもまったく同じ様ですね。また、アメリカでは10月末にPS2の発売を控えているということもあり、早くも性能の点でどちらが優れているか、議論が沸騰しています。

それでも任天堂がしきりに強調していたように、「いちばん重要なのはゲーム」というわけで、海外で注目されているゲームについて考えてみましょう。ネット上でご覧になった方もいるかと思いますが、発表会での海外プレスの盛り上がりようは凄いものがありました。公開された映像の中では「リンク」「メトロイド」「ルイージ」の映像に対する反応が非常によかったです。リンクやルイージの映像も大ウケだったのですが、特に『メトロイド』に関しては、「待っていたものがついに来た」といった感じで、その後も、期待感は高まるばかりです。もっとも開発元は海外の会社との噂もあり、その点を心配する声があるのも事実ですが、『エキサイトバイク64』のような例もあるので、期待していいのではないでしょうか。

『ウェーブレース』とおぼしき映像にも歓声が湧きましたし、そういったタイトルの前ではあの「スターウォーズ」さえ色褪せてしまう、という事実にあらためて驚かされました。また、海外プレスの記者会見では、『スターフォックス』や『パルテナの鏡』の続編に関する質問が出たりと、世界中に根強いファンを持つ任天堂ならでは、の発表会でした。

一方のゲームボーイアドバンスですが、こちらに関しては、誰もが評価をしていますし、日本と同様「失敗する理由がない」と手放しの褒めようです。スペースワールドで出展されたゲーム以外にも『F-Zero』や『悪魔城ドラキュラ』など数々の人気タイトルが予定されているため、非常に期待を集めています。もっとも本体のデザインに関しては、知る人ぞ知る「Game.com」という携帯ゲーム機にそっくり、という点であまり評判が良くないのですが…。

そんな訳で、今回のスペースワールドは、これからの任天堂に対して非常に期待感の持てるものでした。発売はまだちょっと先になりますが、それまではN64とGBでしっかりと遊ばせてもらいましょう。実は電車で幕張まで向かうあいだ、『コロコロカービィ』で遊んでいました。同僚のアメリカ人たちも非常に気に入った様子で、さっそく自分の分を買い求めて、それからローソンに寄って『バルーンファイトGB』を書き換えていました。新型ハードや性能もさる事ながら、誰もが簡単に遊べて、なおかつ楽しい、そして新しいのにどこか懐かしい、そんな「手ざわり」をこれからも任天堂に期待していきたいと思います。それではまた次回。

イラスト／原田みどり

デス仙人の 教えて あ・げ・る♥

第1講 GAMECUBE解剖！

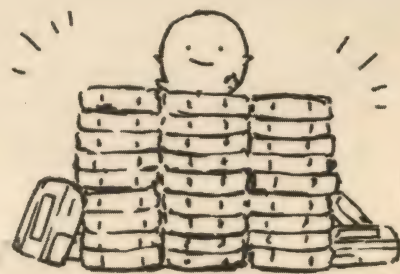
ういっす、なんだか突然のリニューアルなんじゃけども、相変わらずのデス仙人じゃよ。実は前回が「N64教室」の最終回だったんじゃな。新ハードも発表されたことだし、N64にこだわらずに、ってことでな。なんだかページも増えちゃってまあって感じじゃが、まあこれまで通りの調子でひとつ。そうそう、今回から謎の生物「ペッパーくん」にも登場してもらうぞ。

さて、「ドルフィン」の名で噂されていた「NINTENDO GAMECUBE」が、ようやく発表されたな。この号の他のページでも特集されとるし、どっちかというと褒め称えられておるので、ここではあえて、ちょっと意地悪な視線でゲームキューブを分析してみたいと思いますじゃよ。

まずデザイン。全然任天堂っぽくないのう。N64は日本市場を完全に捨てたかのようなメリケンデザインじゃったが、今度は思い切り日本人に媚びとるな。ピカチュウN64なんかを発売するあたりを見ても、N64のデザインには反省があるんじゃなかろうかの。

それから「ディスク」じゃ。もうN64では頑固なまでにROMにこだわってきたのに、この手のひらの返しようはむしろ爽やかじゃな。ディスクの容量は1.5ギガバイト。「マリオ64の190倍の容量、ユーザーが経験したことのない新しい遊びを提供します」とのことじゃ。さんざん「ゲームは容量じゃない」と言ってきたのも、笑って忘れることとしようか。これからはムービーもバリバリと遠慮なく使われることじゃろうて。ROMに比べればディスクのコストはタダみたいな物なので、ゲームも買いやすい価格になるかもしれんな。体験版入りのディスクを雑誌の付録にするのもアリじゃ。おお、なんか楽しみじゃな。この本も「GCドリーム」になるんじゃろうかね？

あんまり言い過ぎると刺されるよ。

…うむ、じゃあわしが感心した点を。「N64のハードは最強、でも開発システムは最悪」という話を、とあるゲームメーカーに勤めるプログラマーの友人からたびたび聞いておった。プログラムがメチャクチャ組みにくく、ハードの限界性能を引き出すどころか、まともに動かすことさえ苦労したそうじゃ。「こんなにゲームが作りにくいハードじゃ割に合わない」と、ソフトハウスはどんどんN64から離れてしまった。開発途中でお蔵入りになったタイトルの数が少なくなかったことを見ても、この点は明らかじゃ。これを大いに反省し、ゲームキューブはゲーム開発者にとって優しいマシンに仕上げたらしい。発表を鵜呑みにすれば、じゃがな。まあ、ここで大事なのは「N64は失敗だった」と任天堂が認めたことで、わしが感心したのもそこなのじゃ。SFCまで負け知らずで殿様商売をしてる風でもあった任天堂が、プレイステーションにまさかの惨敗を喫して心を入れ替えた、といったところじゃろうか？ 開発しやすいということは、即ちタイトルの充実に繋がる。N64でのゲーム開発を敬遠していたソフトハウスも、ゲームキューブでは水を得た魚のように活躍してくれることじゃろう。ユーザーの前に、まず作り手にとってフレンドリーであること。これが旗印なら、任天堂はまた天下を取れるかもな。

はみだし仙人

Q ペッパーくんって、いったい何なんスか？（担当／もっちー）

A 謎の生物じゃよ。本文中に登場しては茶々を入れてる丸いやつじゃ。

読者からの質問

読者から頂いた質問に仙人が答えるという、これまでのアレです。今回はゲームキューブに関係のありそうな質問を集めてみましたじゃよ。

Q 「バイト」と「ビット」が良くわからないんですけど…
(東京都／マジックリン)

この質問はこれまでにも、たびたびあったが、わからない読者ちゃんがいる限り、何度でもお答えしちゃいますじゃ。

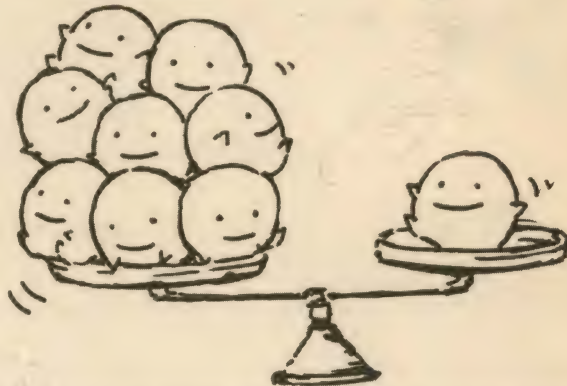
これはどちらもデータ量を表わす単位じゃ。「8ビット=1バイト」というややこしい関係になってるんじゃが、もっとややこしいことに、ROMカセットの容量には「ビット」を使い、CD-ROMやDVDなど、その他の記録メディアに対しては「バイト」を使うことになっておるのじゃ。例えば「マリオ64」の容量は64メガなんじゃが、ROMカセットなので単位はビット。これをバイトに直すと8メガバイトじゃ。1ビットで表わせる情報は0か1、ただこれだけじゃ。そして1バイトでは、0から9までの数字や、アルファベット、記号などの文字を1つ表わすことができる。例えば、「64DREAM」という文字列は7バイト分の情報量ということになるな。1キロバイトは1000字、1メガバイトはその1000倍の100万字、1ギガバイトはさらに1000倍の10億文字分の情報量じゃ。

なぜROMカセットだけ「ビット」という単位を使うのかというと、正確なところはわしにもわからん。ソフトウェアや記録メディアの容量を表わすには人間が感覚的に規模をつかみやすいい「バイト」を使うのに対し、ハードウェア内部で処理されるデータ量には「ビット」を使っておる。CPUの128ビットとか、通信速度を表わす単位の「bps」(bit per second、1秒間あたり何ビット転送するかを表わす)なんかがそうじゃな。ROMをソフトウェアではなくハードウェアの一部と考えるなら、ビットで表わすのもアリじゃなあとか思ってますが、これはわしの想像です。

8bit = 1byte

とにかく1バイト=8ビットという関係だね。

Q 「MPU」ってなんですか。CPUじゃないんですか。
(兵庫県／100円ライター)

あれじゃろ、ゲームキューブのスペック表見たんじゃろ。早いな。MPUは「Micro Processing Unit」の略で、意味は「小型演算装置」。CPUは「Central Processing Unit」、意味は「中央演算装置」。ほとんど同じ意味じゃな。

ゲームキューブのCPUはIBMの「PowerPC」なんじゃが、元々「PowerPC」の開発にはモトローラというメーカーも一枚噛んでおる。モトローラは携帯電話なんかも作っておるな。そうそう、セガのメガドライブのCPUもモトローラ製じゃった。で、モトローラは、自社のCPUのことをMPUと呼ぶことで有名(?)なんじゃが、その関係でゲームキューブのスペック表でも「MPU」と表記したのではないかと思うぞ。

CPUでいいじゃんねー。

◆質問募集!◆

N64やGB、GAMECUBEに関してはもちろん、その他なんでも謎や疑問に思うことがあったら、どんどんこちらまでおハガキくださいじゃよ。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人の教えてあ・げ・る♥」係

はみだし仙人
Q だから、どんな生物なんスか?＞ペッパーくん(担当／もっちー)
A だから謎の生物じゃってば。というか、生物でないかも知れないのお。まあ、詳しいことは来月以降じゃな。

今月のデス仙人 Returns

いやはや、いきなりの増ページで。ページ2倍で手間は3倍、でも原稿料は同じ。なんかそんな手ごたえの新連載でした。ていうか、原稿遅くなって平身低頭です＞もっちー担当、デザイン担当各位様

「今月のデス仙人」もスペース増量ということで、軽い質問やファンレター(来るの？)なんかも紹介しようと思いますじゃよ。

●旅行先のフェリーで「ファミコンボックス」というのを見たんですけど、それについて教えて。(埼玉／南国風さん)

あれかな、お金を入れると何分間かファミコンで遊べる機械。昔はゲームセンターでも見かけたぞ。時間切れになるとゲーム中でもリセットされてしまうという。任天堂の許可を得た機械かどうかは不明です。今時骨董品並みに珍しいんじゃないかのう。

●株頑張ってください。ドクターペッパーの空き缶、記念にとってあります。(広島／テレサ母さん)

自腹プレゼント、美味しく飲んでいただけたようで嬉しいです。最近「松屋フーズ」の株を買いました。株主優待券で牛丼食う予定ですじゃ。損しつつも株主優待とか配当とか結構楽しかったりして…。

今月のパソコンゲーム。「エイジオブエンパイア2」に拡張パックが出たのじゃ。もうネット対戦しまくりです。PS2やDCでも発売されるんじゃが、もしかしたらゲームキューブでもアリかもな

©1997-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

はみだしフォーラム

Q フォーラムを2ページに！（宮城県・リンクル）

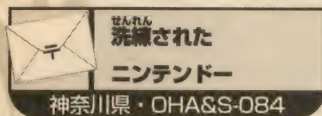
A しました。というかインプレとフォーラムは、投稿の量によって、けっこうページ増減します。

読者の手紙から

N64フォーラム

つーわけで（どういうわけだ？）みなさん、そろそろ夏休みボケは抜けたでしょーか。秋ってえと、昔っから食欲の秋とか、スポーツの秋とか、三畳紀・ジュラ紀・白亜紀とか、いろんなことがいわれてますけど、みなさんのバヤイはゲームの秋とか、投稿の秋ってことでひとつよろしく。

洗練されたニンテンドー

神奈川県・OHA&S-084

とうとう8月24日、GAMECUBEが発表されました。NOA（米国任天堂）のホームページ（http://nintendo.com）で見られるデモ画面は本当に凄いです。発表直後からインターネット上では、映像や情報が飛び交っています。

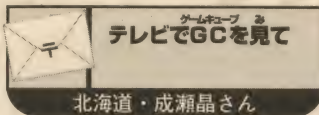
さて、様々な資料やインタビュー記事を見ると、今回任天堂はとても洗練された体制を整えてきたように思います。まずソフトの開発費がN64の10分の1になるとも言われていて、更に技術的にもかなり開発しやすいハード設計にこだわったようです。またROMカセットから光ディスクになり、コストの面やリピート等の流通体制も、SCE等と同じ条件になりました。将来的にはブロードバンドにも対応するそうです。今回GBアドバンスも同時に発表されましたが、既にソフトがゾクゾクと作られています。GBアドバンスとGAMECUBEをリンクさせるというソフト作りの体制が、定着するような設計にもなっているようです。

また8cmディスクが採用された事については、よっぽど大量のムービーを使うなどしない限り、容量的に充分だと思います。リアルタイムの処理であれだけ出来れば、お金かけてCGムービーを作るより、むしろいいと思います。逆にアクセスが早くなるというメリットもありますし。仮に容量が足りなければ、単に2枚組にすればいいだけです。昨今大きな問題になっているコピー対策も万全です。

今回のGAMECUBEの発表は、本当に心踊るものでした。また聞くところによると、あのコントローラも実は最終形ではないらしいです。セカンドパーティ（任天堂ブランドでソフト作ってるメーカー）も密かにかなり増やしてきているし、とにかく"チョー楽しみ!!"です。

⬆というわけで、とうとうでてきましたドルフィ…じゃなくって「ニンテンドーゲームキューブ」。残念ながら一般公開はされなかったんだけど、ニュースやなんかで見た人もおおいんじゃないかな？

テレビでGCを見て

北海道・成瀬晶さん

びっくりした。なにがって、みんなもそうだろうけど、ドルフィン改めゲームキューブのメディアが8cmディスクだったってこと。ゲームは容量じゃない、という任天堂らしい選択だ。今までのカセットでだって、すごいゲームが作れたんだから、これで十分なんだってことだろう。

もうひとつびっくりしたのが、任天堂らしからぬ（失礼）おしゃれなデザイン。カラーバリエーションもあるらしいし、PS2より万人受けするんじゃないかな？

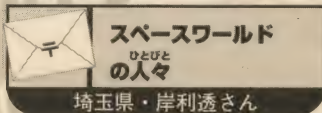
コントローラは、もう見ただけでいいものとわかる、貫禄のあるデザイン。ワイヤレス版も出るとかで、早く実際にさわってみたい。

発表されたデモ映像は、どれも任天堂らしいあたたかみのあるもので、やっぱり任天堂はソニーやセガとはちょっと違うってとこを、多くの人に見せることができたんじゃないだろうか？リンク対ガノンにしびれた人、多いと思うが。やはりルイージ大活躍が私はうれしかった。メトロイド、ゲームで出るのかなあ？

ただ、全く取り上げてくれないニュース番組が多かった。なっとくいかんなぁ…。

⬆ゲームキューブネタでもう1本。ディスクの大きさは8cmなんだけど、容量は1.5GBもあるわけで、これだけあればフルボイスにしたって全然大丈夫だよね。…サムスの声は久川綾さんとかにしてくんないかなぁ（笑）。

スペースワールドの人々

埼玉県・岸利透さん

私は27日、最終日にスペースワールドに行った。今年のスペースワールド開催日は、あのRPGの新作の発売日と重なり、また注目されていたドルフィン（仮）もお目見えしないことから、前回より入場者は少ないのではと思っていた。ところがどっこい（死語？）、すごい人の数！あまりにも多いため、開場時間が15分早められた。考えてみれば、セレビィプレゼントもあるし、GBAも体験できるのだから、目玉はたっぷりあるわけですな。

さて、私は当然、64ドリーム10月号の付録「スペースワールド2000ハンドブック」を首から下げて歩いた。他にハンドブックを下げている人はいないかなと、それとなく探してみたけど、見あたらない。まあ、こんなに人がいてはね（最終的には会場内で2人、帰りの駅で1人見かけました）。

ところで今回は、コスプレをされている方々を多く目にしました。リンク、鬼神リンク、マロン（クリミアか？）、ロケット団、キャプテンファルコン、そうそう、マリオもいました。あと怪人ゾナー、あ、これは本物だ。

時はあっという間に過ぎ、時刻は正午をまわった。そしてこの後、私は衝撃的な体験をすることになる…。

軽く昼食を取り終えた私は、さてどこに行こうかとウロチョロしていた。すると前方から足早に歩いてくる1人の男性が…、み、宮本茂さんだぁ!! な、なんという幸運。会えたらいいなとは思っていたが、まさか本当に会えるとは…。あ、まだ心の準備が…い、いや、

そんなこといってる場合じゃない、と、とにかくサインを…。しかし、私の足はガタガタとふるえるばかりで動かない。緊張のあまり声も出ない。…私は固まっていた。宮本さんは、阿呆のように突っ立っている私の横を通り過ぎて行ってしまった。我に返った私は、急いで後を追ったけど、宮本さんはいわゆる「関係者以外立入禁止」の部屋に入っていってしまった。ああ、だから宮本さんは早歩きだったんだ。忙しいのですね、宮本さん。そりゃそうか、私と違って宮本さんはお仕事できているのだから。無理にサインをねだって、ご迷惑をおかけしてしまうところでした。かえって私はホッとしましたよ。宮本さんの邪魔にならないでよかったって。

とかなんとかいっといて、そろそろ帰ろうかと思い、出口に向かったとき、出口付近に64ドリーム編集部の方々がいることに気付いた私は、最後のチャンスとばかりに、サインを求めた…。

長時間の取材でお疲れのところ、大変失礼いたしました。それでも気さくにOKしてくださったケイ少佐、そして中植先生。サインを本当にありがとうございました。大事にします。ああ嬉しい、来てよかった。また、会場内外での案内、ゲームの操作法などを親切丁寧に教えて下さったスタッフの皆様、全ての人に感謝。そして、また来年！

暑い中を幕張まで行かれたみなさん、お疲れさまでした。つーか、俺も疲れました。でもまあ、会場では何人か読者さんにもお会いできたんで、それだけでも行ったかいはあるってとこかな？GBAでも遊べたし。

軽薄短小

神奈川県・飯塚(+,+)裕輔さん

スペースワールド行ってきました！とっても疲れたけど、とっても楽しかったデス♪

いろんなゲームをプレイしてきましたが、一番面白かったのは、ゲームボーイアドバンス(以下GBA)の「くるくるくるりん」デス。これぞシンプル・イズ・ベスト！ゲームボーイの性能がどんなに向上しても、どんなに画面がワイドになってキレイになっても、やっぱりゲームボーイはゲームボーイ。一番のウリは携帯性。いつでもどこでも遊べるゲームが一番似合う。

プレイしてきたから自信持って言う！この『くるくるくるりん』が、GBAのキラータイトルになると思う。間違いなくGBAを引っ張ると思うよ！

ゲームボーイ初期。ゲームボーイを引っ張ったのは『テトリス』。それと同じように『くるくるくるりん』がGBAを引っ張る！

いいとこに目をつけてますな。いや、確かにくるくるくるりん面白いっす。タイトルは、とりみき先生が昔描いてたマンガみたいだけどね（笑）。…って、それは「くるくるくりん」だってばよ（1人ボケ1人つっこみ）。

MOTHR3発売中止について考える

茨城県・ジェームズ@アロンアルファさん

今回は少し、厳しくいきます。まず、MOTHER3(以下M3)開発中止に対して、あるホームページに出ていた意見を紹介します。

1. 完成できなかったことを、ああやって弁解することで、自分に言い訳しているのと同じ。腹が立つ。
2. 限られた「時間」「資金」等の中で、「仕事」を全うできなかった。
3. 理想だけで、やってきたことのしっぺ返し

かなり厳しい意見ですが。私も全くそのとおりだと思います。

そもそも、M3に限らず、任天堂はいつも理想ばかりをかかげては、言い訳をする。これって卑怯じゃありませんか？ただ言うことなんて誰にでもできる…。任天堂は理想をかかげてばかりだ。そんなことしている間に、ほかのライバルメーカーは理想を現実にしている。そして、M3も理想のままで、幻となった…。多くのファンが待ちこがれていた大作がですよ。信じられません。

任天堂は、自身を、ゲーム界のリーダーというような趣旨の発言をよくしてるけど、こんなことではたしてリーダーがつとまるのでしょうか。理想ばかりかかげていて…。

今、任天堂に必要なもの、それは「有言実行」です。

最後に、この意見は、「ほぼ日」(糸井重里さんのホームページ)の3者対談を全て読んでの意見です。ファンが気になっている「この後」についてもほとんど語られていないことも、気になりました。

「『MOTHER3』開発中止！」というニュースは、あちこちで大ショックの嵐を巻き起こしたようです。まあ、開発中止っていうのは、ある程度は予想していたことではあるんですが、改めて聞くとやっぱりショック…（TT）。

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百〜八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●母が、カマロのお面のあの踊りを踊ってました。…次の日、筋肉痛になったそうです。…あんなノリノリで踊るから（汗）。
（宮城県・遊桜さかな）

●誰か私の目の前でカマロの舞を踊りまくる姉を何とかしてくれ。
（長崎県・影末彰）

●ゲームがあるからがんばれる…。
（埼玉県・カズマサ）

●64ドリームは生が一番ですね。
（愛知県・もけし）

●カネボウの「びわジュース」がなくなったと思ったら「幸水ジュース」が出てきてびっくり。またもや美味！
（大阪府・あきろと）

●弟はセレビィのことを「らっきょ仙人」と呼んでます。
（愛知県・メタルルイージ）

●おもしろいです。ほかの雑誌よりおもしろいでしょう。1冊買うと視力が0.3は落ちます。
（京都府・よっしー）<うちの本は「恐怖新聞」かっ！（笑）

●ロクドリを見ていてアツくなってきたので、くつしたを脱いでからゴミ箱へ入れようとしました。…ボケが始まったなぁ。
（富山県・りずむ）

●某ピンク玉&某草刈り勇者のため、GBCの入手を決意。しかし、んな金どこにもあるわけないので、内職、本の売却に手を染めることになりました。学生なのにね、クスッ。
（福岡県・みあけ毬藻）

●9月号アンケートのページにあった1日を何度も繰り返す映画は、ビル・マーレー主演の「恋はデジャ・ブ」だと思いますが…。
（埼玉県・ユル=ブリナー）

●ゴキブリホイホイの中に、なんとヘビが入ってた。この日ちょうどゴミの日だったのでよかった。ヘビホイホイだー。
（静岡県・みゆりん）

●やっぱり裏面からハガキ書いちゃうんだよなー。
（京都府・玉邑周平）

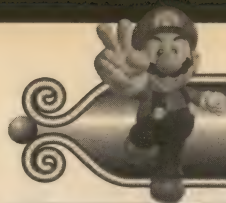
●サイフがぁー!! 盗まれた〜（泣）ああ…刻が見える…。
（北海道・黒沢優一）

●おとなリンク、鬼神リンクの声と、「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」の主人公シロー・アマダの声が同じでびっくり
（愛知県・三太丸太）

●僕は自動的なんだよ
（兵庫県・鸚鵡）

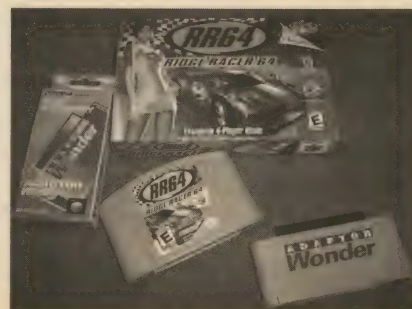
●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで FAX番号 03(3230)0675 e-mail:64forum@pc.mycom.co.jp

ゲームの売り上げランキング上位に、64ソフトが入ることは珍しくない。でも、64ソフト全体の売り上げとなると、他ハードと比べて低迷気味だ。そのせいか、ここ最近は各店とも64関連商品の取扱量が減少して、売り切れソフトばかりが目立つなど、目当ての品を探しにくい状態になっている。最新作の『マリオストーリー』は、売れ行きを読み違えた店が多いようで、発売からわずか10日ほどで3980円にまで下がったものの、その後は値動きせずに安定したまま。でも、どの店もまだ在庫量が多いようなので、もう少しだけ下がるかもしれない。『マリオテニス』と『エキサイトバイク』の2タイトルはほぼ先月のままだ。春先に発売された『星のカービィ』は、ようやく人気が落ち着いたようで、ちょっとだけお買い得になっている。比較的最近発売されたサードパーティ製のソフトでは、『ぬし釣り64-潮風にのって-』の2980円というのが目に付く程度で、大幅な変動はない。

⬆『マリオストーリー』の意外な伸び悩みは、対戦が熱い『マリオテニス64』人気の影響?

秋葉原N64

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
悪魔城ドラキュラ黙示録	ACT	7800円	1980円	1999年3月11日	コナミ	1人	×	○	あり	
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	ACT	7800円	2980円	1999年12月25日	コナミ	1人	×	○	あり	M対応
イギーくんのぶら2ぽよん	ACT	5800円	売り切れ	1998年8月28日	アクレイムジャパン	1〜4人	3P	○		
井出洋介の麻雀塾	TAB	5800円	3980円	2000年4月21日	セタ	1人	×	×	あり	
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	SPT	6800円	1780円	2000年3月31日	任天堂	1人	×	○	あり	
ウィンバック	ACT	7800円	5980円	1999年9月23日	コーエー	1〜4人	9P	○		
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800円	売り切れ	1998年2月28日	ゲームバンク	1〜4人	7P	○		
ウエットリス	PUZ	5800円	4970円	1998年11月27日	イマジニア	1〜2人	×	×		
ウェーブレース64	RAC	6800円	1970円	1996年9月27日	任天堂	1人	2〜123P	○	あり	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980円	980円	1997年12月19日	ハドソン	1〜2人	×	○	あり	
エアロゲイジ	RAC	7800円	1970円	1997年12月19日	アスキー	1〜2人	93P	×	あり	
エア-ボーダー64	SPT	7980円	1480円	1998年3月27日	ヒューマン	1〜2人	76P	○		
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800円	953円	1996年11月27日	セタ	1〜4人	79P	×		
エキサイトバイク64	RAC	6800円	5780円	2000年6月23日	任天堂	1〜4人	4〜40P	○	あり	
エクストリームG	RAC	6800円	1280円	1998年5月29日	アクレイムジャパン	1〜4人	9P	○		
エクストリームG2	RAC	5800円	1280円	1999年9月10日	アクレイムジャパン	1〜4人	36P	○		
3D飛龍の拳伝説	格闘ACT	6480円	1980円	1999年1月29日	カルチャーブレーン	1〜2人	47P	○		GBP対応
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800円	2980円	1998年1月29日	コナミ	1〜4人	123P	○		
NBA IN THE ZONE2	SPT	7800円	3980円	1999年6月3日	コナミ	1〜4人	123P	○		
F-ZERO X	RAC	5800円	1970円	1998年7月14日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	5800円	1280円	1998年12月18日	任天堂	1〜2人	×	○	あり	
エルテイル モンスターズ	RPG	6800円	1970円	1999年7月9日	イマジニア	1人	2P	×		
AI将棋3	TAB	7800円	1980円	1998年12月18日	アイフォー	1〜2人	111P	×	あり	
オウガバトル64	SLG	7800円	1970円	1999年7月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
おねがいモンスター	SLG	6980円	4480円	1999年4月9日	ボトムアップ	1〜2人	40P	○	あり	
オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800円	売り切れ	1998年7月16日	コナミ	1〜4人	110P	×		
カスタムロボ	ACT	6800円	5470円	1999年12月8日	任天堂	1〜2人	×	×	あり	
格闘伝承〜F-Cup Maniax〜	格闘ACT	6800円	4980円	1999年8月27日	イマジニア	1〜2人	3P	○		
G.A.S.P!!	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1〜2人	11P	○		
カメレオン・ツイスト	ACT	6980円	1280円	1997年12月12日	日本システムサプライ	1〜4人	×	○	あり	
カメレオンツイスト2	ACT	6300円	2200円	1998年12月25日	日本システムサプライ	1人	5P	○		
ガントレットレジェンド	RPG	6800円	5370円	2000年4月7日	エポック社	1〜4人	4P	○		M対応
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	SPT	7800円	5980円	2000年7月13日	コナミ	1〜4人	×	○	あり	M対応
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	7800円	3970円	1998年12月23日	コナミ	1〜2人	×	○		
がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜	ACT	8900円	売り切れ	1997年8月7日	コナミ	1人	16P	×		
キラッと解決!64探偵団	TAB	6800円	1980円	1998年10月23日	イマジニア	1〜4人	83P	○		
キングヒル64	SPT	6980円	980円	1998年12月18日	ケムコ	1〜2人	85P	○		
ゴエモンもののけ双六	TAB	7800円	1980円	1999年12月25日	コナミ	1〜4人	6P	×	あり	
ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜	TAB	6800円	売り切れ	1998年12月4日	ハドソン	1〜4人	18P	○	あり	
ゴールデンアイ007	SHT	6800円	3970円	1997年8月23日	任天堂	1〜4人	×	○	あり	
最強羽生将棋	TAB	9800円	1780円	1996年6月23日	セタ	1人	123P	×	あり	
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980円	売り切れ	1997年10月24日	ハドソン	1〜4人	38P	×		
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500円	1980円	1997年8月5日	イマジニア	1〜4人	21P	×		
Jリーグタクティクスサッカー	SLG	7800円	2980円	1999年1月15日	アスキー	1人	75P	×		
JリーグLIVE64	SPT	9800円	980円	1997年3月21日	EAV	1〜4人	36P	×		
時空戦士テュロック	SHT	7800円	980円	1997年5月30日	アクレイムジャパン	1人	16P	×		
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	7800円	5980円	1999年7月29日	コナミ	1〜4人	85P	○	あり	
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800円	売り切れ	1996年12月20日	コナミ	1〜4人	38P	×		
実況GIステイブル	SLG	7800円	5770円	1999年4月28日	コナミ	1人	115P	×		
実況パワフルプロ野球4	SPT	8900円	売り切れ	1997年3月14日	コナミ	1〜2人	112P	×	あり	
実況パワフルプロ野球5	SPT	7800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1〜2人	74P	×	あり	
実況パワフルプロ野球6	SPT	7800円	売り切れ	1999年3月25日	コナミ	1〜2人	123P	×	あり	GBP対応
実況パワフルプロ野球2000	SPT	7800円	5980円	2000年4月29日	コナミ	1〜2人	123P	×	あり	GBP対応
実況ワールドサッカー3	SPT	7500円	売り切れ	1997年9月18日	コナミ	1〜4人	71P	×		
実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜	SPT	7800円	売り切れ	1998年6月4日	コナミ	1〜4人	18P	×		
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	6800円	1980円	1998年10月30日	イマジニア	1〜2人	3P	○		
シムシティ2000	SLG	6800円	売り切れ	1998年1月30日	イマジニア	1人	123P	×		
シャドウゲイト64	ADV	6980円	2980円	1999年8月13日	ケムコ	1人	30P	×		
新世紀エヴァンゲリオン	ACT	8800円	売り切れ	1999年6月25日	バンダイ	1人	×	○	あり	
人生ゲーム64	TAB	6800円	1980円	1999年3月19日	タカラ	1〜4人	×	○	あり	

今月の掘り出し物!

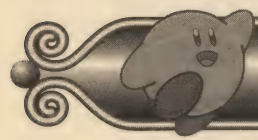
秋葉原には、「メッセサンオー」をはじめとして海外版64ソフトを販売している店が何軒かあるけど、普段は海外版を取り扱っていない「メディアランド」で、『パーフェクトダーク』と『リッジレーサー64』の2タイトルが売られていた。『パーフェクトダーク』は7980円と、他店と比べると安いけど、間もなく日本版が発売されるため、お買い得と言うほどではない。それに対して『リッジレーサー64』は3980円という安さ。以前も紹介したように、4人対戦可能なのが最大の特徴で、シリーズのファンにも自信を持ってオススメできるゲーム内容。しかも日本での発売予定はないソフトだから、もし秋葉原へ行った際に、まだ在庫が残っていたら、購入しておくのもいいかもしれない。接続用アダプタは1980円で販売中だ。

⬅カセットの形状が違うので、海外版64ソフトで遊ぶときには、接続用アダプタが必要だ

©2000 Nintendo/CAMELOT

ソフト価格

- 定価…メーカー希望小売価格
- 秋葉原価格…秋葉原での最安値
- CP…コントローラパックの使用ページ
- 振…振動パック対応の有無
- BB…バッテリーバックアップの有無
- M…メモリー拡張パック
- GBP…64GBパック
- VRS…音声認識システム

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980円	980円	1998年1月4日	ハドソン	1～4人	18P	×		
新日本プロレスリング闘魂炎導2	SPT	6800円	4980円	1998年12月26日	ハドソン	1～4人	103P	×		
極め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～	PUZ	6800円	1980円	1998年3月26日	コナミ	1～4人	5P	○		
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	6800円	2980円	1999年7月21日	任天堂	1～2人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	SHT	6800円	4800円	1998年8月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800円	980円	1997年6月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800円	売り切れ	1998年7月10日	ハドソン	1人	×	○	あり	
スターツインズ	SHT	6800円	3800円	1999年12月1日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スターフォックス64	SHT	6700円	3970円	1997年4月27日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スノボキッズ	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月12日	アトラス	1～4人	121P	○		
SNOW SPEEDER	SPT	6800円	1980円	1998年12月20日	イマジニア	1～2人	87P	○		
スペースダイナマイツ	格闘ACT	6800円	1480円	1998年3月27日	ビック東海	1～2人	×	×		
スーパースピードレース64	RAC	6800円	売り切れ	1998年5月29日	タイトー	1～4人	7P	○		
スーパービーダマンバトルフェニックス64	ACT	6800円	3500円	1998年7月24日	ハドソン	1～4人	1P	×	あり	
スーパーボウリング	SPT	6800円	2980円	1999年3月26日	アテナ	1～4人	1P	○		
スーパーマリオ64	ACT	4800円	3970円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	○	あり	
スーパーロボットスピリッツ	格闘ACT	7800円	1280円	1998年7月17日	バンプレスト	1～2人	×	○	あり	
スーパーロボット大戦64	SLG	7800円	1980円	1999年10月29日	バンプレスト	1人	×	×	あり	GBP対応
ズール～魔獣使い伝説～	RPG	6800円	1980円	1998年6月11日	イマジニア	1人	65P	×		
ゼルダの伝説 時のオカリナ	ACT	6800円	1980円	1998年11月21日	任天堂	1人	×	○	あり	
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	5800円	4970円	2000年4月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M専用
ソニックウイングスアサルト	SHT	6800円	売り切れ	1998年3月19日	ビデオシステム	1～2人	×	○	あり	
太刀～ダイカタナ～	SHT	6980円	3980円	2000年4月7日	ケムコ	1人	3P	×		M対応
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980円	売り切れ	1996年12月20日	イマジニア	1～4人	117P	×		
超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月19日	イマジニア	1～4人	123P	○		
超スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1999年2月19日	アトラス	1～4人	×	○	あり	
チョロQ64	RAC	6800円	1980円	1998年7月17日	タカラ	1～4人	68P	×	あり	
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース	RAC	6800円	2500円	1999年12月24日	タカラ	1～4人	123P	○		GBP対応
ディディーコングレーシング	RAC	6800円	2970円	1997年11月21日	任天堂	1～4人	1～123P	○	あり	
デザエモン3D	ETC	7800円	980円	1998年6月26日	アテナ	1人	×	○	あり	
テトリス64	PUZ	4980円	1980円	1998年11月13日	セタ	1～4人	×	×		
デュアルヒーローズ	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月5日	ハドソン	1～2人	20P	×		
テンエイティ スノーボーディング	SPT	6800円	1980円	1998年2月28日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
電車でGO！64	ETC	6800円	2680円	1999年7月30日	タイトー	1人	×	○	あり	VRS対応
DOOM64	ACT	7800円	2980円	1997年8月1日	ゲームバンク	1人	2P	×		
トップギア・オーバードライブ	RAC	6980円	1980円	1999年3月19日	ケムコ	1～4人	×	○		
トップギア・ハイパーバイク	RAC	6980円	3480円	2000年3月17日	ケムコ	1～2人	×	○		M対応
トップギア・ラリー	RAC	6980円	売り切れ	1997年12月5日	ケムコ	1～2人	123P	○		
トップギア・ラリー2	RAC	6980円	2980円	2000年2月4日	ケムコ	1～4人	6P	○		
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	7980円	売り切れ	1997年3月21日	エポック社	1～4人	×	×	あり	
ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	エポック社	1人	×	○	あり	
ドラえもん3 のび太の町SOS!	ACT	6800円	3980円	2000年7月28日	エポック社	1～4人	×	○	あり	
ドンキーコング64	ACT	7800円	3680円	1999年12月10日	任天堂	1～4人	×	○	あり	M専用
ナイフエッジ	SHT	6980円	売り切れ	1998年11月27日	ケムコ	1～4人	×	○		
忍たま乱太郎	PUZ	6480円	5280円	2000年4月21日	カルチャーブレーン	1～2人	×	×	あり	
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	5800円	4770円	1999年1月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ぬし釣り64	ETC	6800円	2980円	1998年11月27日	パック・イン・ソフト	1人	1P	○		GBP対応
ぬし釣り64-潮風にのって-	ETC	6800円	2980円	2000年5月26日	パック・イン・ソフト	1人	×	○	あり	GBP対応
バイオハザード2	ADV	7800円	5479円	2000年1月28日	カプコン	1人	×	○	あり	M対応
バイオレンスキラー	SHT	7800円	1970円	1999年6月18日	gemzi	1～4人	90P	○		M対応
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	コナミ	1～4人	32P	×		
HYBRID HEAVEN	RPG	7800円	3980円	1999年8月5日	コナミ	1人	53P	○		M対応
パイロットウイングス64	SLG	9800円	980円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	×	あり	
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	6800円	1970円	1998年12月24日	タイトー	1～4人	77P	×		
爆ボンバーマン	ACT	6980円	売り切れ	1997年9月26日	ハドソン	1～4人	1P	×	あり	
爆ボンバーマン2	ACT	6800円	2980円	1999年12月3日	ハドソン	1～4人	1P	○	あり	
爆裂無敵バンガイオー	SHT	5800円	4980円	1999年9月3日	ESP	1人	×	○	あり	
パズルボブル64	PUZ	4800円	2980円	1999年3月5日	タイトー	1～4人	64P	○		
バスラッシュ	SPT	7800円	2979円	2000年4月28日	ビスコ	1人	×	○	あり	
パチンコ365日	ETC	6980円	2980円	1998年5月29日	セタ	1～2人	121P	×		

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
BUCK BUMBLE	SHT	6880円	980円	1998年12月18日	Ubiソフト	1～2人	3P	○		
遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980円	売り切れ	1997年12月26日	T&Eソフト	1～4人	34P	○		
パワーリーグ64	SPT	6960円	売り切れ	1997年8月8日	ハドソン	1～2人	86P	×		
バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	6800円	2980円	1998年12月6日	任天堂	1人	×	○	あり	
バーチャル・プロレスリング 64	SPT	6800円	667円	1997年12月19日	アスミック	1～4人	×	○		
バーチャル・プロレス2	SPT	6980円	3470円	2000年1月28日	アスミック	1～4人	29P	○		
Parlor！PRO64	ETC	6980円	売り切れ	1999年1月29日	日本テレネット	1人	24P	×		
ピカチュウげんきでちゅう	ETC	9800円	2980円	1998年12月12日	任天堂	1人	×	○	あり	VRS専用
ヒューマングランプリ	RAC	9800円	980円	1997年3月28日	ヒューマン	1人	22P	○		
飛龍の拳ツイン	格闘ACT	6980円	売り切れ	1997年12月18日	カルチャーブレーン	1～2人	47P	○		
ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	7800円	4980円	1999年10月2日	タカラ	1～2人	×	○	あり	GBP対応
PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	6800円	売り切れ	1999年7月16日	バンダイ	1～2人	30P	×		GBP対応
ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	6800円	3500円	1999年11月25日	EAS	1～4人	4P	○		
ファイティングカップ	格闘ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	イマジニア	1～2人	2P	○		
ファミスタ64	SPT	6800円	1470円	1997年11月28日	ナムコ	1～4人	123P	×		
V-RALLY EDITION 99	RAC	7800円	2979円	1999年10月14日	スパイク	1～2人	×	○	あり	
FIFA ROAD TO WORLD CUP	SPT	6800円	売り切れ	1998年4月24日	EAS	1～4人	123P	×		
ぷよぷよ～んパーティー	PUZ	5980円	3980円	1999年12月3日	コンパイル	1～4人	×	○	あり	
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980円	1980円	1997年10月31日	コンパイル	1～4人	×	○		
ブラストドーザー	ACT	6800円	1080円	1997年3月21日	任天堂	1人	14～56P	×	あり	
プロ麻雀 極64	TAB	6800円	3980円	1997年11月21日	アテナ	1人	28P	×		
プロ指南麻雀「兵」64	TAB	6480円	2780円	1999年10月30日	カルチャーブレーン	1人	×	×	あり	
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900円	売り切れ	1997年11月28日	ショウエイシステム	1人	×	×	あり	
HEXEN	ACT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	ゲームバンク	1～4人	90P	×		
牧場物語2	SLG	6800円	4980円	1999年2月5日	パック・イン・ソフト	1人	32P	×	あり	
ポケモンスタジアム	ETC	6800円	売り切れ	1998年8月1日	任天堂	1～2人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスタジアム2	ETC	5800円	4680円	1999年4月30日	任天堂	1～4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスナップ	ETC	6800円	1980円	1999年3月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
星のカービィ64	ACT	6800円	4780円	2000年3月24日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ボンバーマンヒーロー	ACT	6800円	3980円	1998年4月30日	ハドソン	1人	×	○	あり	
麻雀64	TAB	7800円	5800円	1997年4月4日	コーエー	1人	43P	×		
麻雀道64	TAB	6980円	売り切れ	1997年7月25日	ビデオシステム	1人	42P	×		
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900円	売り切れ	1997年8月1日	イマジニア	1人	×	×		
麻雀MASTER	TAB	9800円	売り切れ	1996年12月27日	コナミ	1人	14P	×		
マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	PUZ	6800円	800円	1998年11月20日	カプコン	1～2人	×	○		
マリオカート64	RAC	4800円	3970円	1996年12月14日	任天堂	1～4人	121P	×	あり	
マリオストーリー	RPG	6800円	3970円	2000年8月11日	任天堂	1人	×	○	あり	
マリオゴルフ64	SPT	6800円	4470円	1999年6月11日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオテニス64	SPT	6800円	5970円	2000年7月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオのふぉとぴー	ETC	9800円	売り切れ	1998年12月2日	ハギワラシスコム	1人	×	×		
マリオパーティ	TAB	5800円	売り切れ	1998年12月18日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マリオパーティ2	TAB	5800円	3970円	1999年12月17日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	7900円	1000円	1997年7月18日	イマジニア	1～2人	45P	○		
森田将棋64	TAB	9800円	2980円	1998年4月2日	セタ	1～2人	102P	×		モデム内蔵
夜光虫II～殺人航路～	ADV	6800円	2780円	1999年10月22日	アテナ	1人	×	○	あり	
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8900円	3980円	1997年6月27日	エニックス	1人	×	×	あり	
ヨッシーストーリー	ACT	6800円	売り切れ	1997年12月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
RAKUGAKIDS	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年7月23日	コナミ	1～2人	42P	×		
ラストレジオンUX	格闘ACT	6800円	1980円	1999年5月28日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
Rally'99	RAC	6800円	1280円	1999年8月6日	イマジニア	1～4人	2P	○		
Let's スマッシュ	SPT	6600円	売り切れ	1998年10月9日	ハドソン	1～4人	7P	×		
64大相撲	SPT	7980円	1980円	1997年11月28日	ボトムアップ	1～4人	38P	○		
64大相撲2	SPT	6980円	1930円	1999年3月18日	ボトムアップ	1～2人	46P	○		
64で発見!!たまごっち	TAB	6800円	266円	1997年12月19日	バンダイ	1～4人	×	×	あり	
64トランプコレクション	TAB	6980円	1980円	1998年8月7日	ボトムアップ	1～4人	×	○		
64花札～天使の約束～	TAB	6800円	3380円	1999年10月30日	アルトロン	1人	×	×	あり	
ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	6800円	1970円	1999年12月24日	ハドソン	1～2人	×	×	あり	GBP対応
LODE RUNNER 3-D	PUZ	6800円	1980円	1999年7月30日	バンプレスト	1人	×	○	あり	
ワイルド チョッパーズ	SHT	6980円	3980円	1997年11月28日	セタ	1人	×	○	あり	
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800円	980円	1996年11月22日	エニックス	1人	72P	×		

秋葉原GBソフト価格

超品薄でメーカーにも在庫がなかったほどの『ミスタードリラー』は、8月末に再出荷され、現在は普通に手に入る。周辺機器が同梱されてパッケージが大きめの『ぞくぞくヒーローズ』と『Dance Dance Revolution GB』はご多分に漏れず下がり気味。発売間もない『コロコロカービィ』『とっとこハム太郎』は堅実な売れ行きで、標準的な値引き幅のままだ。

ソフト名	定価	秋葉原価格	発売元
RPGツク～ルGB	4800円	3980円	アスキー
カードヒーロー	3800円	1780円	任天堂
コロコロカービィ	4500円	3970円	任天堂
サクラ大戦GB～檄・花組入隊!～	4800円	1780円	メディアファクトリー
サバイバルキッズ2	4500円	2980円	コナミ
ゼルダの伝説 夢をみる島DX	3800円	2980円	任天堂
ぞくぞくヒーローズ	5980円	2780円	メディアファクトリー
Dance Dance Revolution GB	4800円	3980円	コナミ
とっとこハム太郎	3800円	3270円	任天堂
ドラクエモンスターズ	4900円	3980円	エニックス
ドラゴンクエストI・II	4900円	3980円	エニックス
ドンキーコングGB	3800円	2480円	任天堂

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
パワプロクンポケット2	4500円	3780円	コナミ
ポケットモンスター金・銀	3800円	2780円	任天堂
ポケットモンスター赤・緑	3900円	2480円	任天堂
ポケットモンスターピカチュウ	3000円	1980円	任天堂
ポケットモンスター青	3000円	1780円	任天堂
ポケモンピンボール	3800円	2980円	任天堂
マジカルチェイスGB	3480円	2980円	マイクロキャビン
マリオゴルフGB	3800円	1980円	任天堂
ミスタードリラー	3980円	3280円	ナムコ
メタルギア ゴーストバベル	4500円	3970円	コナミ
メダロット3	4300円	3280円	イマジニア
ワリオランド3	3800円	2980円	任天堂

NINTENDO POWER SFCソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	8	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	8	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	8	1	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	6	4	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	6	4	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	5	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	4	4	任天堂	2000
	ロックマン7	4	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	4	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	4	4	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	4	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	4	4	任天堂	1000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	3	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	3	なし	エポック社	1000
	ロックマンX	3	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	3	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	3	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	3	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	3	4	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	3	なし	ハドソン	1000
	超原人2	3	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	2	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	2	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	2	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	2	4	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	2	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	2	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	2	1	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	2	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	2	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	2	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	2	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	1	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	1	1	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	8	16	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	8	4	アスキー	1000
	不思議のダンジョン2風来のシレン	8	16	チュンソフト	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	8	4	アスミック	1000
	Last Bible III	6	4	アトラス	1000
	マザー2	6	4	任天堂	1000
	大貝獣物語	6	4	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	5	4	カプコン	1000
	FEDA	5	4	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	4	4	アスキー	1000
	旧約・女神転生	4	4	アトラス	1000
	真・女神転生II	4	4	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	4	4	ティーアンドイーソフト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	4	4	任天堂	2000
	ELFARIA II	4	4	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	4	4	ハドソン	1000
	ARETHA	4	4	やのまん	1000
	ARETHA2	4	4	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	3	4	アスミック	1000
	真・女神転生	3	4	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	3	4	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	3	4	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	3	4	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	2	1	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	2	1	エポック社	1000
	エストポリス伝記	2	4	タイトー	1000
	ゼルダの伝説神々のトライフォース	2	4	任天堂	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	6	4	コナミ	1000
	リングにかけろ	5	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	4	4	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	4	4	ナムコ	2000
	磯釣り 離島編	4	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	4	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	3	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	2	4	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	2	4	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	2	4	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	2	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	2	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	2	4	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	2	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	2	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	1	1	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	8	16	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	8	16	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	8	4	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	8	4	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	8	4	任天堂	1000
	魔神転生II	6	4	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	6	4	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	6	16	光栄	1000
	ダービースタリオン98	6	16	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	6	4	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	6	4	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	4	16	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	4	4	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	4	4	メサイヤ	1000
	スーパーファミコンウォーズ	4	16	任天堂	2000
	牧場物語	4	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	4	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	4	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	3	4	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	3	4	アスミック	1000
	魔神転生	3	4	アトラス	1000
	ミリティア	3	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	2	4	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	2	4	光栄	1000
	たまごっちタウン	2	4	バンダイ	2500
	ロードモナーク	1	4	エポック社	1000
	シムシティー	1	16	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	6	4	任天堂	2000
	カービィのきらきらきっず	4	1	任天堂	2000
	POWERロードランナー	3	4	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.6～8	3	4	任天堂	各2000
	上海III	2	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	2	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	2	4	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	2	4	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	2	4	任天堂	1000
	パネルでポン	2	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1～5	2	1	任天堂	各2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	2	4	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	2	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1～2	1	1	世界文化社	各2000
	PUZZLE BOBBLE	1	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	1	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	1	1	任天堂	2000
	コラムス	1	1	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	4	なし	コナミ	1000
	PHALANX	2	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	2	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	2	なし	コナミ	1000
	AXELAY	2	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	2	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	1	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	1	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	1	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	8	4	任天堂	2500
	同級生2	8	1	バンプレスト	2000
	晦 一つきこもり	8	4	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	6	4	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編・後編	6	1	任天堂	各2000
	かまいたちの夜	6	4	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	6	4	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	6	4	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	5	16	任天堂	2000
	夜光虫	4	4	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	4	4	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	4	4	タカラ	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	3	4	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	3	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	2	16	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	2	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国, ～伝説の勇者たち～	2	4	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	2	4	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	2	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	2	4	タカラ	1000
	弟切草	2	4	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	2	4	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	2	4	ヘクト	1000
	真・麻雀	1	4	コナミ	1000

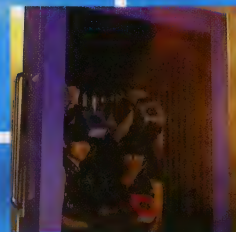
NINTENDO POWER GBソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	ゲームボーイギャラリー3	8	1	任天堂	1000
	スーパーマリオブラザーズDX（カラー専用）	8	1	任天堂	1000
	ブチカラット	8	1	タイトー	1000
	カービィのブロックボール	4	1	任天堂	1000
	ゲームボーイギャラリー2	4	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコングGB	4	1	任天堂	1000
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	4	1	任天堂	800
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	4	1	任天堂	800
	ドンキーコング・ドンキーコングランド	4	1	任天堂	各1000
	星のカービィ2	4	1	任天堂	1000
	ストリートファイター2	4	なし	カプコン	1000
	桃太郎電劇2	4	なし	ハドソン	1000
	熱闘 闘神伝	4	なし	タカラ	1000
	ゲームボーイギャラリー	2	1	任天堂	1000
	バルーンファイトGB	2	1	任天堂	1000
	メトロイド2	2	1	任天堂	800
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	2	なし	コナミ	1000
	GB原人2	2	なし	ハドソン	1000
	高橋名人の冒険島3	2	なし	ハドソン	1000
	バイオニックコマンドー	2	なし	カプコン	1000
	星のカービィ	2	なし	任天堂	800
	ボンバーマンGB3	2	なし	ハドソン	1000
	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	2	なし	カプコン	1000
	アレイウェイ	1	なし	任天堂	800
	ザ・首都高レーシング	1	1	ポニーキャニオン	1000
	スーパーマリオランド	1	なし	任天堂	800
	パックマン	1	なし	ナムコ	1000
	バブルボブルジュニア	1	なし	タイトー	1000
	レッドアリーマー～魔界村外伝～	1	なし	カプコン	1000
RPG	化石創世リボーン2	8	4	スターフィッシュ	1000
	サンリオタイムネット 過去編・未来編	8	4	イマジニア	各1000
	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	8	4	任天堂	1000
	アザーライフアザードリームスGB	8	1	コナミ	1000
	海のぬし釣り2	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	魔界料理伝説ビストロレシピ激闘フードンバトル編（10/1より）	8	1	バンプレスト	1000
	がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～	8	1	コナミ	1000
	ぐるぐるガラクターズ	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル・女神転生外伝 ラストバイブル2	8	1	アトラス	各1000
	ボンバーマンクエスト	8	1	ハドソン	1000
	風来のシレンGB 月影村の怪物	4	4	チュンソフト	1000
	メダロット（カブト・クワガタバージョン）	4	4	イマジニア	各1000
	川のぬし釣り3	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	爆釣リトリーブマスター	4	1	コナミ	1000
	アレサ2・アレサ3	2	1	やのまん	各1000
	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	2	1	コナミ	1000
	ビタミーナ王国物語	2	1	ナムコ	1000
	アレサ	1	1	やのまん	1000
	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1	1	エポック社	1000
	ドラゴンスレイヤー1	1	なし	エポック社	1000
SPT	it's a ワールドラリー	8	1	コナミ	1000
	F-1ワールドグランプリ（10/1より）	8	1	ビデオシステム	1000
	F-1レース	1	1	任天堂	800
	ゴルフ	1	1	任天堂	800
	テニス	1	なし	任天堂	800
SLG	スーパーブラックバスポケット3	8	1	スターフィッシュ	1000
	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	8	1	アトラス	1000
	ゲームボーイウォーズターボ	4	4	ハドソン	1000
	あにまるぶり～だ～2	4	1	J・ウイング	1000
	昆虫博士	4	1	J・ウイング	1000
	ディノブリーダー2	4	1	J・ウイング	1000
	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2	4	1	バンプレスト	1000
	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	4	1	アトラス	1000
	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	4	1	アトラス	1000
	牧場物語GB	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ミニ4ボーイ2	4	1	J・ウイング	1000
	ゲームボーイウォーズ	2	1	任天堂	800
	海戦ゲーム レーダーミッション	1	なし	任天堂	800
PUZ	カラムー町は大さわぎ! ～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	8	1	スターフィッシュ	1000
	カラムー町は大さわぎ! おかわりっ!	8	1	スターフィッシュ	1500
	クイックスアドベンチャー（カラー専用）	8	1	タイトー	1000
	語楽王 TANGO!（10/1より）	8	1	J・ウイング	1000
	～倉庫番伝説～光と闇の国	8	1	J・ウイング	1000
	コラムスGB手塚治虫キャラクターズ	4	1	メディアファクトリー	1000
	テトリスデラックス	4	1	任天堂	1000
	ピクロス2	4	1	任天堂	1000
	モグラーニャ	4	1	任天堂	1000
	ヨッシーのパネポン	4	なし	任天堂	1000
	カービィのきらきらきっず	2	1	任天堂	1000
	上海POCKET	2	なし	サンソフト	1000
	ぽけっとぷよぷよ通	2	なし	コンパイル	1000
	マリオのピクロス	2	1	任天堂	1000
	SAME GAME	2	1	ハドソン	1000
	テトリス	1	なし	任天堂	1000
	ドクターマリオ	1	なし	任天堂	800
	ヨッシーのクッキー	1	なし	任天堂	800
	パズルボブルGB	1	なし	タイトー	1000
SHT	ネメシス2	2	なし	コナミ	1000
	ソーラーストライカー	1	なし	任天堂	800
	サーガイア	1	なし	タイトー	1000
	スペースインベーダーズ	1	なし	タイトー	1000
ETC	本格四人打ち麻雀 麻雀王	8	1	童	1000
	カンヅメモンスター パフェ	8	1	スターフィッシュ	1000
	パチパチパチスロ～ニューパルサー編～	8	なし	スターフィッシュ	1000
	beatmania GB	8	なし	コナミ	1000
	遊戯王デュエルモンスターズ	8	1	コナミ	1000
	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	8	1	イマジニア	1000
	対戦詰将棋	8	なし	アテナ	1000
	麻雀クエスト	8	1	J・ウイング	1000
	カエルの為に鐘は鳴る	4	1	任天堂	800
	ナムコギャラリーVol.1・Vol.3	4	なし	ナムコ	各1000
	コナミGBコレクションVol.1・Vol.2・Vol.4	4	なし	コナミ	各1000
	GO! GO! ヒッチハイク	4	1	J・ウイング	1000
	カービィのピンボール	2	1	任天堂	800
	将棋2	2	なし	ポニーキャニオン	1000
	スーパー桃太郎電鉄2	2	1	ハドソン	1000
	人生ゲーム	2	1	タカラ	1000
	ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10	2	1	エポック社	1000
	ドラえもんカート	2	1	エポック社	1000
	役満	1	なし	任天堂	800
	オセロワールド	1	なし	ツクダオリジナル	1000
	プロ麻雀 極GB	1	なし	アテナ	1000

NINTENDO SPACEWORLD 2000

任天堂スペースワールド2000

大特集 発表会&インタビュー編

ついに姿を現した、NINTENDO64の後継機「ニンテンドーゲームキューブ」。
そして、次世代の携帯ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」。
この2つの新ハードに、「モバイルシステムGB」という新しいシステムを加えて
21世紀の扉を開こうとする任天堂。 今月は、新製品発表会の
模様を中心に、今世紀最後のニンテンドウスペースワールドの特集をお届けしましょう。

©2000 NINTENDO

Nintendo,Upcoming Generation

任天堂新製品発表会完全レポート

2000年8月24日午後3時40分、幕張メッセ。
2500人を越えるマスコミや流通などの関係者を集め、
新ハードの発表会が開かれた。
国内で、これほど大がかりな新製品発表会が開かれたのは、
任天堂の110年を越える、長い歴史のなかでも初めてのことだ。
そこで、会場に入れなかった読者のために、
約1時間の発表会の模様を、ここに完全レポート。
次世代機発表の瞬間の、感動と興奮を読みとってくれ！

PRESENTER——発表した人

任天堂・取締役副社長
浅田 篤
シャープを経て、1999年任天堂に入社。2000年6月より現職に

任天堂・取締役総合開発本部長
竹田 玄洋
N64に続き、ニンテンドーゲームキューブでもハード開発を担当

任天堂・取締役情報開発本部長
宮本 茂
「世界一有名な遊びのクリエイター」。マリオやゼルダの生みの親

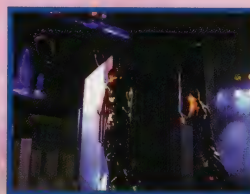
かつてない、最高傑作のテレビゲーム機

NINTENDO GAMECUBE

「任天堂新製品 発表会」が始まったのは、予定より10分遅れの3時40分。国内外の、約2500人の関係者が注目するステージにあがった発表者は3名。まず、6月末に副社長に就任したばかりの浅田篤さんが登場し、「ゲームボーイアドバンス」を紹介（89ページ参照）。続いて総合開発本部長の竹田玄洋さんが、「ニンテンドーゲームキューブ」のハードのコンセプトを説明し、最後に情報開発本部長の宮本茂さんが、新ハードのソフトのプレゼンテーションを行ったのだった。

ここでは、会場が最も沸いた、「ニンテンドーゲームキューブ」の発表のシーンから再現することにしよう。

任天堂・取締役副社長 浅田 篤さんのお話

「シンプルで奥の深いソフトが重要だ」と今まで申し上げてまいりましたが、娯楽の世界なのですから、もっとハデで最先端技術だからこそ可能になるゲームアイデアも必要です。われわれはこのハードウエアを長い間、「ドルフィン」というコードネームで呼んでまいりましたが、カッコ書きで「仮称」と書くのも今日が最後です。お待たせしました。皆様、これが任天堂の21世紀マシンです。

◆2人の男が手品用の「ミラーボックス」を運んできて、スモークと花火がたかれると…

◆箱の中から5人の女性がニンテンドーゲームキューブを持って登場し、会場は大歓声につつまれたのだ（演出の時間は約2分でした）

ニンテンドーゲームキューブ——。皆さんの目にはどのように映っていますでしょうか…（会場は拍手喝采）。さて、こちらの「ニンテンドーゲームキューブ」の詳細に関しましては、のちほど説明するといたしまして、おそらく皆さんは「この新しい次世代機で、どのような表現が可能なのか？」、「どんな新しい遊びができるのか？」といったことが知りたいのではないでしょうか。それに関しましては、その全てをここで申し上げることはできないのですが、その一旦を感じていただける映像をご用意していますので、こちらをご覧ください。

◆会場で流された映像は、ニャースのパーティ、ウエーブレース、メトロイド、スター・ウォーズ、ゼルダの伝説、ルイージの館、パーフェクトダークの7本（約1分30秒）。とくにメトロイドとゼルダのハイクオリティなデモ映像が流れたときには、会場からどよめきと歓声があがったのだ

…いかがでしょう。みなさんは「任天堂のこれから」を多少なりとも感じていただけましたでしょうか。もちろん本日はこれだけではなく、まだまだお見せできるものをご用意しております ので、そちらの方とあわせて、これからの任天堂というものに触れていただければと思います。それでは「ニンテンドーゲームキューブ」の詳細に関しまして、任天堂取締役総合開発本部長の竹田玄洋がご説明申し上げます。

「ゲームキューブ」ハード開発責任者 竹田玄洋さんのお話

みなさんこんにちは、ようこそ。私は任天堂総合開発本部長の竹田です。さて、長らくお待たせいたしました、21世紀を目指した次世代テレビゲーム、今日からは「ニンテンドーゲームキューブ」と呼んでください。「ゲームキューブ」というのは、デザインの立方体からきています。ご覧ください（と言って、本体を軽々持ち上げる）。ご覧いただけるように形は立方体、キ

「ニンテンドーゲームキューブ」の名称が発表された瞬間、携帯電話を持って会場の外に出る人たちを見かけたぞ。また、会場の席から携帯端末を使って、インターネットで中継していた人もいたようだ。

ューブです。本体はこのようにコンパクトで、とてもシンプルなデザインです。しかも、ひょいと片手で、本体をテレビの前に持ち出して、気楽にゲームをスタートできるというプレイスタイルにピッタリだと言えます。

さて、この「ゲームキューブ」、いわゆる多機能の情報AV機器なのでしょうか。それともゲーム機なのでしょうか。これに関して明確にお答えいたします。「ニンテンドーゲームキューブ」は、ゲームを遊ぶことに焦点を絞った、かつてない「最高傑作のテレビゲーム機」です。私たちは一般によく言われるような、ゲームを利用して、本体を普及させて、別分野での覇権を目指すというような考え方は持ってはおりません(会場から笑い)。あくまで、ゲームを遊ぶための最高のハードウエアを目指しました。

「ゲームキューブ」のコンセプトをもう少しお話いたしますと、これはある種の反省からスタートしております。私たちがN64を開発したとき、これからのゲームソフト開発は難しくなるのが当然だと考え、ソフトのクリエイターの皆様方に、それをまるで挑戦状のように突きつけてしまいました。しかし、それは間違いでした。

◆「ロクヨンの反省」。このような公式の場で、任天堂が「反省の弁」を述べるのはたぶん初めて

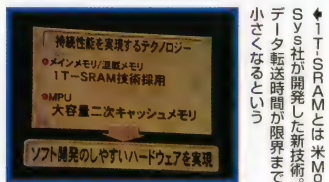
N64は当時としては、確かに卓越した高い性能をもっていましたが、しかしその性能を出しきるためには、特殊なチューニングをしなければならず、「N64はゲーム開発が難しい」とクリエイターの皆さんに言われました。

一方ゲーム業界では、ハードウエアの性能向上に伴い、ソフト開発は複雑化しました。また、常に新しい刺激を求めるゲームユーザーの期待に応えることも、ソフト開発を複雑にさせたと言えます。それがいわゆるゲームの重厚長大化です。

その結果として、ソフトの開発コストは大きく上昇し、「このままではゲーム市場が崩壊しかねない」という切実な声が私たちに、クリエイターの方々から色々よせられております。

ですから、ゲームソフト開発にとって少しも役に立たない、広告宣伝のためのピークパフォーマンス、ピーク性能よりも、実際にゲームで使える安定した、持続できる性能を重視いたしました。特殊なチューニングをしなければ出せない瞬間最大性能…瞬時の最大性能は、クリエイターの皆さんにとって役に立たないということは、私たちはもうすでにN64で学んでいたからです。このために性能上のボトルネック(障害)を、注意深く1つ1つ取り除きました。

その代表的なものを2つご説明しますと、システムのメインメモリー、メモリーへの読み書きのリクエストから、応答までの支援時間が非常に短い、常に安定した性能の出せる1T-SRAM(ワントランジスタエスラム)を採用し、さらにグラフィックスのシステムLSIの混載メモリにも、同じく1T-SRAMを採用いたしました。そしてまた、MPU(マイクロプロセッサー)には大容量の2次キャッシュメモリを搭載しております。これらの組み合わせにより、実際のゲームで安定して発揮できる持続性能を高めることに成功しております。その結果、開発のしやすい、素直で、効率のよいスマートなハードウエアが開発できました。これこそが私たちが出した次世代テレビゲーム機のあるべき姿です。

◆1T-SRAMとは米MoSys社が開発した新技術。データ転送時間が限界まで小さくなるという

さて、もう少し細部を説明させてください。「ニンテンドーゲームキューブ」のコントローラは、N64と同じく、4人同時プレイに対応しております。詳しくは、後ほど宮本の方が、皆さんにご説明しますから、コントローラはこのへんに置いときますが…。

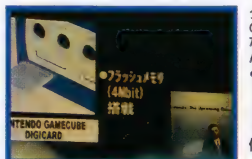
さて、次に松下電器産業と任天堂との包括提携に基づき、両社で「ニンテンドーゲームキューブ」のディスクメディアの開発を進めてまいりました。ご覧ください(と言って、光ディスクを掲げる)。直径8センチに凝縮された約1.5ギガバイトのディスクは、あのN64の名作『スーパーマリオ64』の約190倍もの容量で、皆さんが経験したことのない新しい遊びを提供していくのに、ディスク1枚で充分達成できる最新のメディアです。

◆DVDのディスクが8センチと聞かされて、会場は驚きの声につつまれたのだ

また、この8センチのポケットサイズのディスクは、本体の内部から簡単に取り外し可能な機能とあわせて、あらゆる皆さん、ファミリーの皆さんをはじめ、すべての皆さんに取り扱いやすい、すぐれたゲームディスクメディアを目指して設計されております。

また、近い将来、家庭内のテレビでの遊びと、携帯型の遊びとの融合を考えたときに、このファッショナブルなサイズが21世紀の遊びを先取りした、ゲームのディファクトスタンダード(業界標準)サイズになると我々は確信しております。さらに、松下電器が独自に培った著作権保護技術を導入し、不正コピーを防止し、皆さんに満足していただけるオリジナリティあふれる遊びの提供を約束させていただきます。

●

では、次に「ニンテンドーゲームキューブ」のアクセサリー…周辺機器をご説明いたします。まず最初に、ゲームデータを保存するための「デジカード」、約4メガビットのフラッシュメモリーです。本体前面のデジカードスロットに差し込みます。

◆デジカードのさし込み口は、前面に2カ所。容量はN64コントローラパックのなんと100倍

2番目に、松下電器が中心になって提唱している、小型ながら大容量64メガバイトの書き込み可能な記録メディア、「SDメモリカード」に対応するアダプタです。このアダプタは本体前面のデジカードスロットに差し込みます。ほぼ切手大サイズの小さなメディアが、携帯電話、オーディオプレイヤー、デジタルカメラなどのデジタル機器を1つにつないでいきます。今ここに、テレビゲーム機「ニンテンドーゲームキューブ」がそれに加わり、21世紀のデジタルを変えていきます。

3番目に、面倒なコードから解放し、より自由なプレイスタイルを演出するワイヤレスコントローラです。フリースタイルにみなさんが取り扱えるように設計されておりまして、電波の届く範囲は約10メートルで、その名も「ウェイブバード」と呼んでください。

4番目に、最近のデジタル放送環境に基づくテレビ統一企画であるD端子に対応した「デジタルビデオケーブル」です。これは本体のうしろに接続いたします。次に56k、V.90規格のアメリカコネクスタント社製の「アナログモデム」です。これは本体の底に収納されるように設計されております。

さて、最後が広帯域ネットワーク時代に対応した、「ブロードバンドアダプタ」です。これも本体の底面に収納されるように設計されています。このようにいろいろなアクセサリ…周辺機器を用意いたしました。

言うまでもありませんが、私たちは一環して楽しい遊びを実現させるためには、新しいハード・ソフトの技術導入に積極的だと自負しております。過去の例をみましても、N64で初めて本格的に海の波の物理シミュレーションをゲームに応用しました。また、『ピカチュウげんきでちゅう』では、音声入力技術を本格的に使ったアダプターを発売し、多くのみなさんに支持をいただきました。ですから、インターネットなどのIT…情報技術、ブロードバンドネットワーク、ホームネットワーク、ブルートゥース等の無線技術、SDメモリカード、BSデジタル放送などの新技術

ハミダシNSW　日本のメディア関係者には「支持」された「ロクヨンの反省」も、海外のメディア関係者にとってはちょっと戸惑いもあったようだ。というのも、とくに北米でのN64は売れたハードなので、とくに「反省」する必要もないというわけだ。

に、我々は貪欲です。ただし、誤解を避けるために言いますと、テクノロジーは新しい遊びを実現させるための裏方、そして主役は遊びです。そして、もう一度「ニンテンドーゲームキューブ」はゲームを遊ぶことに焦点を絞った、かつてない「最高傑作のテレビゲーム機」だと申し上げておきます。

さて、みなさんお待ちかねのソフトの説明をコントローラの話と交えて、おそらく世界一有名な遊びのクリエイターであり、「ゲームキューブ」でさらに制作意欲をかきたてられている宮本茂を紹介いたします。皆さん、宮本です！（会場、拍手）。

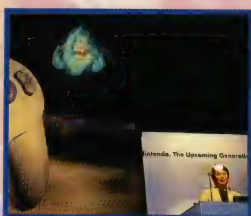
◆宮本さんが登場する前に、モニターに「ルイージの館」の映像が流された。怪しげな部屋のテーブルの上に、「ゲームキューブ」が置かれており、そのコントローラがアップになることで、宮本さんの話は始まったのだ

「ゲームキューブ」ソフト開発責任者 宮本 茂さんのお話

はい、こんにちは。世界一有名な宮本です（笑）。今日は本当にたくさんの方にお集まりいただいてありがとうございます。ここに今、私が持っているのが、今度の「ニンテンドーゲームキューブ」用のコントローラです。ついさっき、ルイージのいたお屋敷の中にあったものと同じなんですけど、こんな風にコンパクトに手の中におさまります。まず今日は、この説明からさせていただきましょう。画面をもう一度ゲームの方に戻してください。はい、今この画面は実際「ニンテンドーゲームキューブ」本体で表示してます。

私が今日、「大きな画面でコントローラの説明をしたい」と言いましたら、スタッフが簡単に「ゲームキューブ」で作ってくれました。製品デザインに使っている実際のCAD（設計用ソフト）のデータをちょっと盗んできまして、簡単に流用したんですけど。こんな（ことが簡単にできる）点が、今度のハードのパワフルなところとか、それからセーブされてる環境、ツール環境の便利なとこなんですね。

今日は大勢の方にお越しいただいたんですけど、全員に中央の席を準備することができませんでした。これからお見せするデモは、すべて「ニンテンドーゲームキューブ」のハイレゾリューション映像なんですけども、できるだけ大勢の方にスクリーンの近くで見ていただいた方がいいと思いまして、（席が）ちょっと横に広がってます。で、中央の画面はものすごく明るいんですけど、解像度がちょっと粗いんです。で、両サイドのプロジェクターはとてもキレイなプロジェクションですね。どっちかというとそちらサイドの方がラッキーな席かもしれないです（笑）。たまに中央の方もそっちのモニターも確認しながら見てください。

それじゃ、実際コントローラを見ながら説明しましょう。まず、ここに3Dスティックがあります（コントローラの写真❶）。今度は一番使いやすい場所に持ってきました。で、形状もN64のものをちょっと改造しまして、すべりにくくなりましたし、親指も痛くなくなったと思います。本当ですよ（笑）。N64コントローラで僕らが目指していた、「誰でも使えるシンプルさをもって、しかも多様に使えること」。これにまた再挑戦しました。

◆上の方にいるゴーストが、宮本さんのコントローラ操作によって、ゲップをしたり、回転したり…

今度は、これです。ボタン群ですね（写真❷）。ボタン群の中央に大きなAボタンをつけました。まず、これさえ押せば遊べるようなゲームを作りたいと思います。それでも、従来のゲームの歴史がありますから、4つのボタン

◆ゲームキューブのコントローラ。3Dスティックは、ホリパッドミニのそれに近い形状に。サイズはとても小さくてかわいい

は欲しいですよね。それで「ゲームキューブ」では世の中で一般的な4つのボタンを、このAボタンを取り囲むように3つつけました。これによって、タッチタイピングでもミスのないボタンになりました。B、Y、X、間違いありませんね（ゴーストがBなどの文字を吐き出す映像が流れる）。で、こういう風にレイアウトされると一番間違って押しにくいYボタンなんかは、視点切り替えとか、特殊な操作に使われるようになると思います。

これで結構、スーパーファミコンのコントローラに近づいてきたんですけども、足りないのはL・Rボタンですね。L・Rボタンはここにあります（写真❸）。アナログです。こちらにLボタン。ちょっと、あの「ドリームキャスト」のようですけど、一味違います（笑）。アクセル・ブレーキ、いろんなことに使えそうで楽しみですね。

じゃあ、ちょっとコントローラ（の画面）を戻しまして…。N64の時はCボタンユニットをカメラ操作なんかによく使ってました。それを今度はここへ持ってきました（写真❹）。ぐりぐりぐり、ここですね。かわいいですね。黄色いボタンですけど。これはやっぱりマリオが首を振ったり、それからカーソル操作なんかにも使えますね。L・Rがアナログになったので、これとL・Rを（組み合わせて）使うゲームができますけど、なんかやっぱりもうちょっとシャッキリと押せるトリガーボタンが欲しいという要求が出てきます。ここにあります。Zトリガーです（写真❺）。これはCスティックを触りながら、Zトリガーを押すという使い方ができると思います。これは普通のトリガーボタンですね、連打なんかできます。

じゃあ、当社伝統の十字ボタンはどこいったんだって？ さっきから見えてますよね。ここですね。今度はここにきました（写真❻）。ちょっと立場が低くなりましたけど、ちゃんと使えます。で、もう1つ伝統のスタートボタン、どっちかというとポーズボタンと言ったほうがいいかもわかんないですけど、中央につきました（写真❼）。こうして見ると結構複雑なコントローラに見えるんですけど、「スティック1本とAボタンぐらいで遊べればいいなあ」と思ってます。また、コントローラを見なくても、押し間違えの少ない非常に使いやすい、ハードと一体感のあるレイアウトになったと思ってます。

ちょっと見てください、振動機能ですね。振動機能を見やすくするために、透明の本体になってます。この（コントローラの）中に入りました。今度は電池が必要ないので、ずいぶんと軽いです。

◆裏面だけが透明になったコントローラ。もちろん今回の発表用に作ったもの

えー、あと2つくらいコントローラのおまけの話題があります。もうちょっと見せましょうね。さっき竹田が紹介しましたワイヤレスコントローラ「ウェイブバード」ですね。ここに持ってますけども、今（画面に）写真が出てますね。さっき言ってたように10メートルくらい離れても使えます。画面は少々見にくくなります（笑）。4人同時プレイもできます。今、僕が持ってるモデルは稼動モデルなんで、不細工なんですけど、本番にはもっとカッコイイ形になりますので楽しみにしてください。

そして、2つ目のおまけ。これは、先程発表しました「ゲームボーイアドバ

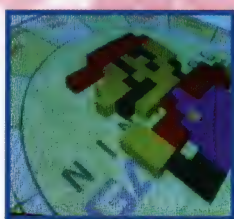
ハミダシNSW 新製品発表会の会場で、64ドリーム取材班がゲットしたのは、中央のスクリーン正面の、前列1～2列目。宮本さんら、発表者の姿を間近で見ることができたんだけど、モニターは中央のものしか見えなかったのだ。誌面で紹介している写真の画像に荒いものがあるのはそのため。

ンス」です。「ゲームボーイアドバンス」をダイレクトにケーブルでつなぐようになります。これをつなぎますと、カラー液晶画面付きのコントローラになります。アドバンスの方にはA・Bボタンに加えて、L・Rボタンもついてますから、今日はアメリカから来てくださっている方もおられると思うんですけど、相手に作戦を隠して遊ぶアメリカンフットボールなんかいいですよね。あっ、英語で言わへんとわからへんか(笑)。ハロー(と言って手を振る)。はい、いろいろ楽しみなゲームが作れそうです。

それから、さっき説明があったように「ゲームボーイアドバンス」は「モバイルアダプタGB」にもつながります。このように他とつながっていく面白さも、僕らは進めていくつもりです。このあたり、もう少し具体的なゲームをお見せできる時期になったら、詳しくお話することにしましょう。コントローラについてはそういうところですね

●

次に「ニンテンドーゲームキューブ」の本体の性能を、できるだけ実際のソフトを使って、お見せしたいと思います。これが「ゲームキューブ」本体ですね。「ニンテンドーゲームキューブ」。「スターキューブ」じゃなかったですね(笑)。最近、にわかに「キューブ」っていう商品が増えてきたんですけど、何もあわててマネしたんじゃないので、ここでお断りしておきます。

で、僕の本業というのはこれでゲームを作ること。それを今日お見せするんですけど、この「ゲームキューブ」を使って、豪華な映像で、どんどん物量が増えていくような、開発コストが膨らみつづけていくゲームばかり、僕は奨励しようと思いません。逆にシンプルで、コロンブスの卵のような発想のゲームのソフトって、今日ここでお見せすると、すぐにマネされるんですよ。「マネされるのはちょっと悔しいなあ」ってことで、発売まではまだちょっと時間がありますから、そこで「今日は何をお見せしようかな?」といろいろ悩んだんですけど、「やっぱりリクエストの多いもんにしよう」、「じゃあ『スーパーマリオ64』の続編がいいのかなあ」って。「それじゃあタイトルは『スーパーマリオ128』かな」っていうことで、『スーパーマリオ128』を作ってきました(笑)。それを使って、ゲームを作るという立場から見た、「ゲームキューブ」の機能とコンセプトを紹介したいと思います。僕が話しながら操作すんのは大変なんで、一緒に作ったスタッフに手伝ってもらいます。この「ウェイブバード」、これを使ってやってみましょう。会場はノイズが多いんで、トラブルがあったらまたやり直します。よろしく。じゃあ『スーパーマリオ128』のスタートです。まずはドット画マリオの登場から始まります。

◆128個のドットで描かれたマリオ。ドットは箱になっており、それぞれの箱の下からマリオが現れる演出になっていたのだ

はい、マリオが出てきました。このマリオはですね、『マリオ64』の時に出てるのと同じモデルを使ってます。1個は700ポリゴンでできてます。4人出てきましたね。N64の時はこれを1人と、敵を5つくらい、で、それをすごくたくさんいるように工夫して、苦労して使ってました。背景に使うポリゴンもこのマリオ2人分ぐらいで作ってたんですけどね。

(画面にはどんどんマリオが登場してくる)これで20人目くらいですね。いや、すでに30人…。(64番目のマリオは)これ? どのマリオ? この真ん中に坐ってるやつ? こいつが『マリオ64』ですね(笑)。さあ92…、どこまで行くでしょう…。はい、出ました、スーパーマリオ128番目。以上「『スーパーマリオ128』を探せ」でした(笑)。

◆128人目のマリオということが、画面の上の数字でわかるようになっていた

まあ、このデモで、今見ていただいているように、マリオが128人出ています。(マリオが)箱を持ってますよね。これが128個あります。(マリオたちがステージの外に投げてしまったので)ちょっと足りないですね。もう1回戻します、箱128に。(空から箱が降ってくる)こんな感じですね。

当然アニメーションでお互いの衝突処理もしてます。(128人のマリオはそれぞれ)AIでいろんな考えを持って動いてます。サウンドの処理もちゃんと聞こえますか?(BGMの他にマリオたちの声も聞こえる)かなり実際のゲームを作るのに近い状態で、処理速度の状況をお見せしてます。

画面の下にちょっと見にくいですけど、細い線が見えますね。これ処理メーターなんですけど、これが一番右のはしまで行くと、『スーパーマリオ64』が1フレームに描くのにかかってた時間ですね。(今の処理では)30分の1秒かかってたことになりますね。で、今『マリオ64』の100倍くらいのキャラクターが動いてます。しかもこれハイレゾ画面ですから、4倍の絵を描いてることになるんですけど、ポリゴン処理を数字で言えば、(『マリオ64』の)100倍の4倍描いて、まあいっぱいという感じです(笑)。今はちょうどメモリー(の処理メーター)で見て3分の1くらいですね。半分以下で処理してますね。ですから、これは(秒間)60コマ以上で動くということですね。

◆気ままに動くマリオ。なかにはマリオが別のマリオを転がすシーンも(下の線がメーター)

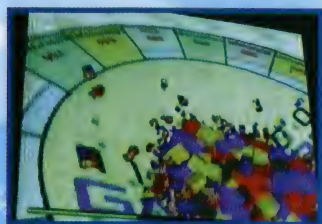
で、ちゃんと地形の背景チェックもしてるんですよ。地形をちょっと動かしましょうか。はい、こんな感じで景色ができます(平たいステージが山状になる)。(マリオが斜面を)転がったりしてますね。「ちゃんと登れないぞー」とか。みんな転んじゃいました。もっと激しい地形にしましょうか。がーんと。みんなゴロゴロゴロゴロ転がってます。もうちょっと変えましょうか。これフレキシブルに『ウエーブレース』みたいにふにゃふにゃふにゃと…(ステージが波打ち、マリオが飛び散る)。こんなところで、ライト処理なんかいじりましょうか。ライトを変えてください。上になったり横になったり、いろいろします(ステージに雲がかかったような陰ができる)。まあ、他にも多彩なライトがあるんですけど、ちょっとマリオを見ましょうか。これ『スーパーマリオ64』と同じマリオです。ちょっと退屈なんで、トゥーンシェードなんかに変えてみましょうか。マンガのマリオに変わりました。

◆マンガのマリオ。ちょっとマリオストーリーっぽい

もっとなんか変えましょうか。透明マリオとか。はい透明マリオできましたね。すごいね、すごいな。ちゃんと動いてますね。えーっと、モーションブロアとかよく使うから、やってみましょうか。はいブロアー。モーションブロア使います。

いろんな事やってるんですけど、ちょっともう1回下のバーを見てください。すごく安定してますね。カメラが近づいたり離れたり、それからブロアかけたりはずしたりしたりしても、メーターはほとんど動かないです。わりとそういう処理の事を気にせずに、ゲームが作れそうですね。(会場には)開発経験者の方がたくさんおられると思んですけど、このマリオって、全部マリオ(で同じ)だから速いんだとか疑われる人、そんなご心配は無用です(笑)。これ実は、全部ちょっとずつ違うマリオなんですよ。よく見てもらうとわかるんですけど、色なんかちょっとずつ違います。それで、マリオを全部処理してますから、衝突も全部とってますから、ご心配なく、疑わないように。マリオ同士も全部当ってますから、(ス

ハミダシNSW　残念ながら、一般公開日(8月25日～27日)に出展されなかった「ニンテンドーゲームキューブ」。そのことを宮本さんに聞くと、「ゲームはちゃんと触れないとね。だから、今回はムービーをどんどん出すのもやめようということになったんです」。

テージの中央をくぼませて)こうためると(マリオが)たまっていきます。なんかチャーハンみたいですね。炒めちゃいましょうか。具が足りない? はい、具が入りました。はい、おいしそうなチャーハン、ちょうどお腹が減ってきた時間なんで、だんだんチャーハンに見えてきます。

宮本さんが「具」と言っているのは箱のこと

マリオはやっぱりイタリア系の人なんで、ピザの方が好きなんですけど…。スパゲティがいいかな? はい(ステージが)ピザになりました。あっと、チーズが伸びましたね。(ステージが山のように盛り上がり、マリオたちが落下)これで、マリオが「みんな、サイナラ」って。発売に近づけば、もっとおいしそうなピザを作る自信はあるんですけど…。はい、ピザを(ゲームキューブの)箱に片づけて。以上『スーパーマリオ128』でした(会場は盛大な拍手)。

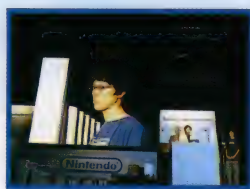
ゲームキューブにピザが乗せられるシーンでおしまい

ソフト開発関係のみなさんいかがですか。われわれソフト屋さんはですね、過去に何度もハードウエア屋さんからホラ話に近い、高性能なPRに騙されてきましたよね。ハードのもつCPUの理論上の数字とかね。最高性能時の数字がカタログで発表されて、製品で見ると実際は、それの数十分の一しか出ないのが普通です。過去の経験です。それでもまた懲りずに、その数字を見るとみんな大騒ぎしちゃうんですね。「ああすごい」って(笑)。我々も以前からこのことをわかってたんですけど、やっぱりそれを十分に考えたつもりのN64でも、結構同じような経験をしてしまいました。

だから私も、今回はカタログ的に性能の紹介をせずに、現実的なゲームの処理で、性能をお見せすることにしたんですけど、実際に(ゲームキューブを)使ってみて、「初めて正直なハード屋さんに出合った」という印象をもってます。正直というよりは、「優秀なハード屋さん」と言わないと申し訳ないです。そういう気持ちです。で、ゲーム作りと非常に相性のいいハードができたと思います。しかし、まあ、この説明でハードのパワーをひけらかそうというつもりはないですけど、やっぱりゲームの面白さを決める本質というのは、自由なクリエイティブの発想でしょうし、そのためには自由な発想をできるだけ簡単に形にできるハードが欲しかったんですね。

で、今日お見せしたデモのシナリオは、わりと性能のことを気にせずに、自由に僕がシナリオを書きました。ほとんどそのまま出来てきたんでビックリしてるんですけど、おそらく昔の『スーパーマリオ』のような横スクロールのゲームを作るとしても、今はもう3Dで作っちゃって、カメラを真横に置いとけばいいという時代になったと思います。こうして作っとけば、ディレクターが「ちょっと斜めから見た方がいいな」って言うと、ぐっとカメラを動かすだけで、ゲームデザインが変わっちゃう。そういう自由度をクリエイティブの助けにできる理想のゲームハードに大きく近づいたのが「ニンテンドーゲームキューブ」です。

実際、仕事したプログラマーに聞いてみます。どうでした?

(『マリオ128』を操作したプログラマーさんのコメント)「楽しかったです。僕は今まで、ファミコン、スーファミ、N64のプログラムを組んできたんですけど、間違いなくこれは組みやすいですし、想像力に応えてくれるパワーがありますんで、物作りの好きな人にとっては、これ自体が面白いおもちゃだと思います」

『ウエーブレース64』などの作品を手がけてきたプログラマーさん

実際仕事してるときも、すごい楽しそうにやってたしね。遊んでるみたいにね。どうもありがとう、拍手!(会場は拍手喝采)

我々は、N64の開発とビジネスを通じて、いろんなことを学んできました。N64ではゲーム機として世界に先駆けて、「ゲームの本格的3D化」に正面から取り組みました。そのために大変な苦労も経験しましたし、一方ではそのおかげで、先駆者としてたくさんの学習をさせてもらいました。その代表的なものが、「ゲームのために必要なリアルタイム表示能力の充実」ですね。ご覧いただいたように、「ゲームキューブ」の表示能力はゲームを考える側が、表示能力に気を配りながら、ギリギリの設計をするという必要をなくしてくれそうです。まあ、ほどほどにしておかないとダメですけどね。

また、表示に限らずいくつもの点で、ゲーム作りに適した点をもってます。ソフト面では、ゲーム開発に必要なサポート体制、それから、データ制作の環境ですね。それぞれのデータ類の互換性、共通フォーマットとか。そして、開発を簡単にするためのサンプルプログラムの提供とか…。(N64では)情報提供の重要さを本当に痛感いたしました。現在我々が、全力で準備している開発環境やデータコンバータはきっとみなさんの開発のお役に立てると思います。

我々(クリエイター)の仕事は、「すごい」って言われるゲームを作ることだけじゃないですね。やっぱり、かつてなかったような、新しいユニークなエンターテインメントを世界に向けて提供したいということです。「ニンテンドーゲームキューブ」でこそ実現できる、そんな新しい商品開発に努力していきましょうね。みなさん、楽しみにしてください。よろしくお願いします。ありがとうございました(拍手)。

というところで、下がってもいいんですけど、『ポケモン』はどないしたんや?」って言われるような気がしまして…。えー、ポケモンアニメ。みんな毎週ポケモンのアニメをご覧になってますか? 見てる方、手を挙げてください。…ダメですねぇ(笑)。業界の人なのに…。毎週ポケモンアニメの最後に「ニャースのパーティ」っていうエンディングロールがあるんですけどね。これは今月からちょっと新しくなったんですけど、ご存知やないですよね。(一般公開日の)明日なら、もうブワーっと大声援なんですけどね。まあ、気をとりなおして…(笑)。

そこで使ってるCGアニメーションですね。そのムービーは『ポケモンスタジアム』のメンバーが作ってるんですけど、それをそのまま、「ゲームキューブ」で動かしてみました。どれだけ動くか? そしたらムービーよりきれいに動きました。ちょっと大袈裟ですけど、本当です。実際に『ポケモンスタジアム』もムービーで使っているモンスターと同じモデルが40匹以上出てきます。で、当然操作もできますから、「世界初インタラクティブMTV」ということで、今日みなさんにもお見せしたいと思います。担当者が操作して、ここでパフォーマンスしてくれるそうです。じゃあ「ニャースのパーティ」、手拍子をお願いします。

スクリーンには「ニャースのパーティ」の映像が流れはじめる。コントローラのボタン操作によって、カメラアングルがぐりぐり変わっていったのだ

はい、全部登場です。40匹以上。適当にカメラ動かして下さい。テレビのムービーに勝てるか? と言うことで、「ニャースのパーティ」でした。どうもありがとうございました(拍手)。

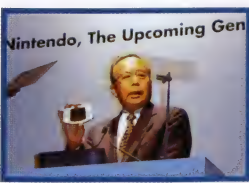
「ニャースのパーティ」のあと、浅田副社長が再び登場。「ニンテンドーゲームキューブ」の発売が、国内では2001年7月、北米では2001年10月の予定であることが発表されたのだ。また、価格に関しては未定で、同時発売タイトルは5タイトルを予定しているとのこと

究極の2次元ゲームマシン —— GAME BOY ADVANCE

～浅田副社長による、ゲームボーイアドバンスとモバイルアダプタGB解説～

みなさまこんにちは。本日はお忙しい中、任天堂の新製品発表会に多数、ご来場いただきまして、まことにありがとうございます。私は任天堂取締役副社長の浅田篤です。副社長と申しましても、私が任天堂に入りましてから、まだ1年もたっておりません。それ以前は、40年あまりシャープ株式会社に勤務し、任天堂とは社外の人間として、20年あまりお付き合いをしてまいりました。

そんな私にとりまして、任天堂とは常に非常にミステリアスな存在でした。ついこの間までは、花札やトランプ、カルタの専業メーカーだと思っていたんですが、気がつきましたら、"ニンテンドー"という言葉が世界中で家庭用テレビゲームの代名詞になっております。特に1980年に、「ゲーム&ウオッチ」と呼ばれる携帯ゲーム機を出しました年に、任天堂は常に独自路線を推し進めながら、成長を続けてきましたので、世間の目も非常にきびしく、この10年の間、「任天堂包囲網」とか、「任天堂危機説」といった類の報道に触れずに過ごした年はなかったのではないでしょうか。にもかかわらず任天堂は日本が不況のどん底にあるときでも、着実に売上と利益を上げ続けている不思議な会社なんです。

本日は多数のご来場を頂いており、立ち見の方もいらしゃって大変申し訳ございません。お越しいただいた皆様にはぜひ、新製品ゲームボーイアドバンス(以下GBアドバンス)を実際に体験していただきたく、実は招待の数はかなり制限させております。それであるにもかかわらず、皆様の関心の高さは、「ミステリアスな任天堂の秘密を何とか暴いてやろう」という好奇心のあらわれではないでしょうか。前置きはこれくらいにしておきましょう。それでは、お待ちかねのGBアドバンスです。

◆胸ポケットから取り出したゲームボーイアドバンスを披露する浅田副社長

それではこちらのGBアドバンスに関して説明いたします。大きさはご覧のようにGBカラーとほとんど変わらず、従来と同様、胸ポケットにおさまるサイズになっておりますが、それでいて液晶画面は現行機の約1.5倍になり、一層見やすくなりました。本体には32ビットのCPUが搭載されております。現行GBの8ビットから、32ビットになったといいましても性能は単純に4倍になったわけではなく、処理速度やもろもろの機能を考慮しますと、現行マシンの実に数十倍の性能アップといえます。今日はこれらのテクノロジーが可能にする、すばらしいソフトを実際に触っていただくことができますので、この会が終了したあとにぜひご体験ください。

●

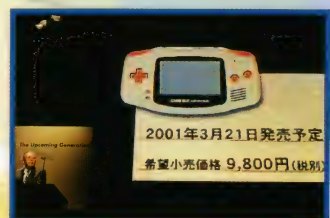
さて、おかげさまでGBは今年の6月、累計出荷台数1億台という前人未到の記録を樹立いたしましたが、よく『ポケモン』がGBの延命に貢献したといった趣旨の報道を見かけることがございます。しかし、これは100%正確な分析ではありません。1992年にピークを迎えましたGBハードの出荷数は、確かにその後一旦下降いたしましたが、『ポケモン』が発売される前からすでに、世界規模で出荷数は再度増加傾向に転じ、『ポケモン』人気は、いわばこれに拍車をかけたに過ぎないのです。

その上昇に転じた時期と言いますのは、実はいわゆる32ビット機と呼ばれる機種が、家庭用据え置き型ゲーム業界の主流になる時期と一致します。これは決して偶然ではありません。これら32ビット機対応のソフトは、たしかに視覚、聴覚面でもスーパーファミコンよりは進化しました。しかし、肝心のソフトの内容を見ますと、すでにスーパーファミコンの時代に確立されたゲームシステムを単に3次元表示に置き換えただけのものが大多数をしめ、立体表示に変更されたために、かえって操作性の複雑化をまねき、結果としてユーザー層を狭めてしまったのです。

意外に思われるかもしれませんが、1998年に世界市場で携帯型ゲーム機と、家庭用据え置き型ゲーム機のセルスルー(出荷)台数は、だいたい3対7の割合だったのですが、これが99年にはほぼ5対5になり、昨年のクリスマス商戦を見ますと、N64を含めた据え置き型ゲーム機のセルスルーすべての合計した数を、GBのセルスルーが軽く上回ってしまったのです。最先端テクノロジーを全面に押し出し、一見華やかな据え置き型ゲーム市場ですが、流れは確実に携帯型に移っていると言えます。

GBアドバンスは、現行のどの携帯型ゲーム機よりも、高性能で、画面も美しく、すばらしいサウンドを実現しています。しかし我々は据え置き型ゲーム機のように、複雑な3次元画像は追い求めません。視聴覚的に革新的な進歩が見られながら、このゲームシステムはシンプルかつ奥深い、言わばGBアドバンスはスーパーファミコンとGBの利点を融合し、それを大幅に進化させた「究極の2次元ゲームマシン」なのです。

また、GBアドバンスは作り手にとっても、大いなるアドバンスメントを提供いたします。ソフト容量が小さいGBソフトは一見開発が簡単そうですが、その実11年前のテクノロジーに対応したソフト作りをしなければならないため、ある種クリエイターの方々に対して、余分な作業が強いられることがありました。今回、本体の処理能力が格段に向上したことや、開発環境を改善したことにより、いままでクリエイターの方々が苦労し、工夫してきた開発作業が楽になり、より一層クリエイティブな開発作業に時間と労力を費やすことが可能になります。

さて、当社はこのGBアドバンスを、2001年の3月21日に、日本で、希望小売価格9800円で発売いたします。これは、現在の月産150万台から、この12月には月産250万台体制にする予定をしておりますGBカラーが、国内外を問わず非常に好調な売れ行きをしめしており、とくにヨーロッパを中心に品不足傾向が続く見通しであり、新製品GBアドバンスを年内発売すると、部材不足のために充分な数量が確保できないためです。

◆年内の発売が確実視されていたゲームボーイアドバンスなのだが…

2001年3月には、充分な数量を確保し、その月に100万台を出荷する予定です。初期対応ソフトは10作を発売予定です。それに加えGBアドバンスは既存の1000作近いGB、GBカラー用のソフトもプレイすることができます。なお、北米・欧州など海外に関しましては、2001年7月の発売を予定しております。本日はGBアドバンスを140台、対応ソフトを10作ご用意しておりますので、この会が終了しだい、ぜひお試しいただければと思っております。

また、こちらの会場でデモを行うのですが、当社は今年の12月14日に、このGBアドバンス及び現行のGBカラーと携帯電話やPHSを接続する「モバイルアダプタGB」を5800円で発売いたします。いつでも、どこででも手軽に遊べるGBはこれら移動通信装置と接続されることにより、まったく新しい娯楽環境を創造することになります。数年前には「パソコンが据え置き型ゲーム機市場を呑み込むのではないか」という議論が盛んに交わされましたが、現在は「ゲーム機がパソコンに取って変わろうか」という論調に変わってきております。それと同様に、「携帯電話が携帯用ゲーム機を呑み込むのではないか」という議論をされる方もおられるようですが、さてさて、もしかしたらこれも逆になってしまうかもしれませんね。

ハミダシNSW GBアドバンスと同時発売が期待される『マリオカートアドバンス』。開発を手がけているのは、『マリオストーリー』を作ったインテリジェントシステムズ。宮本さんに聞くと、仕事のつきあいは『ドンキーコングJr.』(アーケード/1982年)からなんだとか。

宮本さんに聞きました

宮本茂さん

国内雑誌合同インタビューより

8月25日に開かれた「宮本茂～合同インタビュー」。本誌はもちろん、多くのマスコミ関係者が新ハードに関する宮本さんの見解を求めて集まったのだ。ここでは読者の関心の高そうなコメントを選んで一問一答形式でご紹介しましょう。

ゲームキューブのターゲット

これから5年以上使っていくハードなわけですね。5年後にもなるとほとんどの親はスーパーマリオ世代に突入していくんで(笑)、家族に支持される機械にしたいなと。ターゲットも(上に)広げたいと思いますし、大人が見ても安心なデザインだと思うんですけどね。

ゲームキューブでやりたいこと

N64を作ったとき、GBがすでに市場にありましたからね。何とか、「任天堂の商品をつないで、より別の遊びの可能性がないか」ということで、商品構想をいっぱい計画したんだけれど、やっぱりすべてが後づけなんですね。今回ゲームキューブとGBアドバンスを同時に設定していたので、その影響もあってGBアドバンス(の発売)は延びてしまったんですけども（笑)。やっぱり仕切り直して、もう1度「広がっていくとか、繋がっていく」っていうコンセプトをきちっと理にかなうように設計しようと。まあ、いろんな意味で「ファミリーで任天堂の商品群を持ってると、新しい遊びに出会える可能性がある」っていう、そのあたりをいまやろうとしています。

ゲームキューブの将来性

ソフト屋さんがどれだけの仕事をするかなんで。これから僕らがどれだけ頑張って、どれだけ働くかっていうことになります。そうしたときには、スーパーファミコン以上の(人気のある)ハードになると思います。家庭に1台置いといたほうが得なハードというか、家に持っといたほうが得なハードっていうふうにしたいと思います。

ゲームキューブの持つ意味

ファミコンからスーパーファミコンに進化したときと、スーパーファミコンからN64に変わったときというのは明らかに違いますよね。だから、今度のゲームキューブという機械は、「N64がファミコンとすれば、スーパーファミコンにあたるもの」と考えてください。おそらくファミコンがスーパーファミコンに行ったときよりも、3Dでモノを作るうえでは、飛躍的に進化した機械やと。

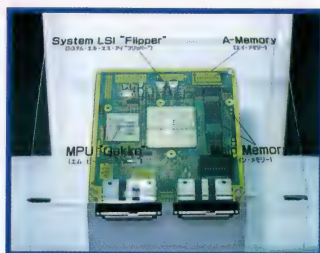
開発者としてやりたいこと

あの、何でしょうね…。今、ゲームに退屈してるというのは、作る方も退屈してるんですよね。「やっぱり作ってる方は最低退屈せずにやりたいな」っていう気持ちが一番。で、その手応えをいまかなり持ってます。昨日（新作発表会）のプレゼンテーションをゲームの開発と並行して作って、「こんなん作ってたら、ゲームの開発が遅れますよ」とか言われながらやってたんですけど、みんなそれが楽しくて(笑)。これから非常に楽しみですね。いつも、ハード屋さんの悪口とか、体制が悪いとか、いろんな批判的なことを言ってた人が、今はすっかり黙々とモノ作りをしているという…。だから、現場が元気なんで、(ゲームキューブのソフトは) 何か出てくるでしょう、新しいものが。

同時発売ソフト

来年の5月(E3)に正式に。やっぱりできてないのに約束してもね。なので、来年の5月ってことで、それは勘弁してください。今、ウチだけで5本くらいいけるような体制で動いてます。それで…、あんまり詳しくしゃべるとx-boxが仕様変更してきたら困るんで(笑)。

ゲームキューブのスペック

あまり数字とかね、細かいディテールは今回はできるだけ言わない方が…。「マリオが128人動いてた」っていうのだけ覚えてもらったらいいっていうのが今回の発表なんで。

⬆新製品発表会のときだけ展示してあったゲームキューブの内部。ハードのスペックを語るのもいいけど、おもしろいゲームで遊べるかどうかが肝心です

ゲームキューブの能力

最近のハードウェアっていうのは全部、「何ポリゴン表示できる」って言うんですけど、基本的には「テクスチャー貼ったら半分ね」って、ちっちゃい声で言うんですよ。「光当てても半分ですよね」ってちっちゃい声で言うんですよ。そうすると、何かする度に半分半分半分ってなるんです。そうすると数字

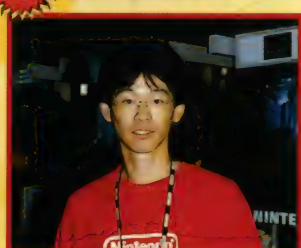
幕張で出会った人たち

1 ⬆トレードマークのヒョウがらのスーツに身を包んだ、伊藤アシュラさん。全米400紙でのポケモン漫画の連載は9月1日からスタートしたのだ

2 ⬆写真左は『ポケモンスナップ』の山本洋一さん(HAL研)。発表会では「ニャースのパーティ」を操作してくれたぞ。隣にいるのはケムコ広報の平下泰司さん

3 ⬆『エコーデルタ』の開発者たち。写真右から、クレバートリック社長の安田影雄さん、プロデューサーの平林久和さん、プランナーの鈴木誠さん（クレバートリック）です

4 ⬆『パネポン』ディレクターの山上仁志さん（任天堂・開発一部)。『罪と罰』の名付け親でもあるのだ

ハミダシNSW 毎年、宮本さんのインタビューは雑誌別で行われるのだけど、今回は時間の都合で合同に。日本のメディアのあと、海外メディア向けの合同インタビューが行われたのだけど、そこで宮本さんは「64DD用の『裏ゼルダ』が完成しました」と爆弾発言。ランドネットDDからの正式発表を楽しみにしよう

(表示能力)は、気がついたら10分の1になるんです。だから、1億ポリゴンとか書いてあるのに、実際は500万しか出ないとかになるんですよ。だから、ゲームというのを動かしたときに、単なるポリゴンを表示する以外にいろんな仕事がある。その仕事を、ゲームキューブでは、できるだけきれいに(サウンドなど目的別にチップを)分けたんですよ。だからひょっとすると、いまの「Gekko(ゲームキューブのMPU)」とか、いろんなもののビット数であるとかを見られると「大したチップは載ってない」と思われるかも。ところが、チップ全体のバランスを見てみると、これから数年後まで最先端やと思います。

読み込み時間に対しての不安

うん、やっぱりありますよ。けど、かなり解消できる方法も見つかってるし。光メディアに関してそういう不安もあったけど、昔から言ってる大きな心配っていうのは、本体のRAMの大きさですよね。ワンロードで動かせる物量の。今回ゲームキューブで光メディアに踏み切ったのは、それなりのことができる容量が本体の中に確保できたので。だから、今度はいかにロード(読み込み時間)を速くするかという部分で、これはいろいろノウハウを積み上げていますし、まあなんとかなると思います。

8センチのディスクにした理由

映画観られるとゲームしてもらえないから…(笑)。そんな深い意味はないんですけどね。いいじゃないですか、ニンテンドーで動くゲームが、コピーされずにちゃんと買われて、作る人もこれいっぱいにせんと、「(中身が)詰まってない」と言われることもなく。メディアはメディアなんで、中で動くソフトが大事なんで、その動くソフトがたいがい動くメディアであれば何でもいいじゃないですか。残り少ない地球の資源は…、1センチでも、短いほうが守られる…。ちゃうか(笑)。

◆ゲームキューブのふたを開けた状態。トレイは8センチディスクでいっぱいなので、12センチのDVDやCD-ROMは乗せることができない

開発機材の価格

安いと思いますよ。ええ、今までのうちのツールの中ではいちばん安いと思います。で、台数も少なくて作れると思います。基本的には開発コストはN64の10分の1くらいに…。すごいドンブリですけど(笑)。っていうのは、うちのマネージャーが喜んでます。「こんな見積もりでいいのか」って(笑)。

ソフトの価格

えー、跳ね上がるくらいな価値のあるソフトを作りたいと思っています。あの、タダ同然のメディアなんで、それがAIBOのように25万円で売れたらいいなって(笑)。いや、ソフトビジネスってうそういうもんやと思うんですよ。だからいちばん恐いのは、各メーカーが価格合戦して、ハードの価格が下がりはじめて、ソフトを980円で売りはじめて、その結果、「全部の会社が潰れた」ってことにならないようにしたいと思います。けどやっぱり、僕らN64のときに「9800円でこのゲームを売るのはつらい」と思ってやってましたから。そういう意味では、今ずいぶんと値段はこなれてきたし…。けど、ダメですよ。1900円なんてやってたら、みんな潰れますよ。逆に、1900円くらいで売って儲かるソフトのアイデアを見い出せばいいんですけどね。だから、山内社長に、「毎月連作で作れ」とか言われるんですけどね。それって、けっこうしんどいんでね(笑)。でも、それなら1980円で売ってもいい。

キャラクタービジネス

『ポケモン』のあまりにもすごい快進撃によって、メディアミックスのおもしろさとか、逆にキャラクタービジネス単独で永遠にお金が稼げるようなバブルを見てしまったので、あまりそのバブルに乗せられないようにはしたいなと。やっぱりあくまでも、僕らはまずインタラクティブなおもしろい仕組みを作って、今度はそれをゲームキューブに限らずモバイルも含めて、いろんな機器を使ってインタラクティブでおもしろいものを作る。それのために、マリオがよければマリオを使うし、ポケモンがよければポケモンを使うし、新しいキャラクターが必要ならそれを作る。で、まずそれが基本的にあるポテンシャルを持ってるから、次のビジネスに展開できるわけなんですね。最初からビジネスの展開として、キャラクタービジネスを考えて、その一端にゲームビジネスがあるというふうには絶対していかない。

N64ソフトの今後

こないだ、断腸の思いで一番大きいの(MOTHER3)を諦めましたけど、それを諦めなきゃいけないくらい他にいろいろ肩に荷があるので、タイトルは出てきます。コンセプトとしては住み分け。住み分けってちゃんと行われると思うんですけどねえ。いっせいに最先端のマシンをみんなが何百万って買っても(ソフトは)そんなに作れないですし。いまだにスーパーファミコンで遊んでる子の方が多いのを僕は知ってますし…。だからやっぱり、お店に関しては、来年売るものがあることが一番。それはN64でもゲームキューブでもGBアドバンスでも同じで、ユーザーにとってはいま市場にいろんなカセットがありますから、まあ新作もありますし、大丈夫だと思うんですけどね。

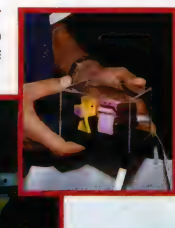
◆質問には宮本さんのほか、手塚さんや広報の人も答えていたのだ。ただ、質問者が多かったのが残念

5 ◆「ムジュラの仮面」アートディレクターの今村高矢さん(情報開発本部)。迷子コーナーのそばで撮影していると…

6 ◆今村さんの姿に気がついたファンがわらわらやってきて、大撮影&サイン大会に。そして、そこに現れたのが…

7 ◆本郷好尾さん!(右) その一角は64ドリーム編集者も交えてサイン会場に化したのでした(後で聞くと、迷子コーナーは読者のたまり場だったとか)

8 ◆『動物番長』の松本玄人さん(サルブルネイ)。かわいいキャラクター人形の試作品を見せてもらいました

ハミダシNSW 『パーフェクトダーク』日本版のジョアンナダークの顔が変わった? 「私が、首が太いのはかっこわるいと言ったんです。すみません、アメリカ版の方がよかったという人がいたら、すべて私の責任です(笑)。でも、かわいくなりましたよ。アメリカのものより10歳くらい若くなりましたし」(宮本さん)。

今西さんに聞きました

NSW運営委員長インタビュー

今西紘史さん

長年、任天堂の広報の顔としてマスコミに登場する機会の多い取締役広報室長の今西紘史さん。今回はニンテンドウスペースワールドの運営委員長ということで、インタビューしたのだ。

―― 今西さんは8月13日に還暦を迎えたんですよね。

今西 はいはい(笑)。

―― おめでとうございます。任天堂に入社して何年なんですか?

今西 1963年に入社したんですな。だから37年になりますねぇ。

―― これまで、何度も新製品の発表をしてきたと思いますけど、今回の感想はいかがですか?

今西 24日に新製品発表会をしましたね。あのような大々的なことは初めてなので、心配もしましたけど…。しかし、予想以上に成功だったというか、みなさんからも高い評価を受けましたし、ありがたかったですね。

―― あのようにハデな発表会が初めてなら、「ロクヨンの反省」というのも初めてですよね。

今西 あはは(笑)。それが、えらい評判になっているようで(笑)。ただ、クリエイターに向かっての話なんで、作品自体には反省はないんですけどね。あのような発表会をしたのは、「変わらなければダメだ」という当社の大きなテーマがあって、それに注力して、「これだったら変わるぞ。どうだ」ってことで、力を入れてやったんです。

―― あの発表会は、前夜の11時頃に予行練習をされていたようですね。

今西 宮本君が入ってくるのが遅かったからね。

―― (笑)。ぎりぎりまで、デモ映像を作っていたとか(笑)。

今西 そんなことをしていたら間に合わないでしょう(笑)。でも、12時頃からはじめて、夜中の2時頃までやっていたようです。スタッフが引き上げたのは3時頃だと言っていましたから。大変でした。

―― その結果、すばらしい発表会になったと思うんですけど、一般のマスコミでのニュースの取り上げ方を見ると「寂しいな」と感じたんですけど。

今西 あは、そうですか(笑)。でも、あそこまでみなさんに取り上げてもらったんですから、よしとしなければならないでしょう。

―― 海外での評判はいかがだったんですか?

今西 総体的にすごくいいですね。当然のようにゲームキューブに関心が高いんですね。GBアドバンスはちょっとかすんだかなって。モバイルはもっとかすんだかな(笑)。

― ゲームキューブは社内でもずっと秘密にしてきたんだとか。

今西 だから、新製品発表会で初めてゲームキューブを見た社員も多かったようですね。広報スタッフも1度しか見る機会はありませんでしたからね。

―― ところで、松下電器のゲームキューブ対応のハードについてはどうなっているんですか?

今西 順調に進んでいるようですよ。「同時発売も可能かな」という話ですね。

―― 一般公開日の印象は?

今西 今回は展示方法もすっきりさせて、あまり壁がないようにしました。それにスペースもゆったりとりましたので、たくさん入ったわりには非常に導線がうまくいきましたね。けど、人の流れが非常によかったですね。

―― 確かにスッキリしてましたね。

今西 それに4時に終わりにしたんですけど、トラブルもなくサッと引いてもらえましたね。

―― 例年は5時までだったんですね。早く閉めた理由は?

今西 3時すぎくらいからほとんどお客さんが来られないということですね。それに、スタッフも翌日の準備が完璧にできますから。だから、今回は運営的にはいちばんうまくいきましたね。セレビィプレゼントでは、最初の日にちょっと戸惑ったところもあったようですけど、後半はうまく流れるようになりましたしね。

―― ただ、すっきりした分、去年のドシンの像のように、絵になるものが少なかったですね。

今西 そういう意味じゃ、今年はシンプルでしたね。

◆とてもスッキリしていたNSW会場。もう少しハデな飾り付けがあっても…

―― あと、着ぐるみが会場の中を歩いていませんでしたね。

今西 やはり、通行のじゃまになることが多いんでね。

―― でも、それを楽しみにしてきている人もいると思うんですが…。

今西 まあ、「着ぐるみは舞台に登場するだけでいいんじゃないか」ということだったんですね。今回はゲームそのものに参加してもらうことが第1の目的だったわけですね。

―― 来年もスペースワールドは開く予定なんですか?

今西 たぶん同じ時期に開くことになるでしょう。

―― いっそのこと、夏休みの最後の恒例行事にするといんじゃないでしょうか?

今西 ただ、商品の開発状況によりますから。今のところは同じ時期かなと思ってます。

幕張で出会った人たち

9 ◆写真右は「スマブラ」などのヒットメーカー、桜井政博さん(HAL研)。ライター尾関がハンドブックにサインをもらっています

10 ◆いつも明るいキャメロットの高橋兄弟。64ドリーム特製ハンドブックの企画をよろこんでいただきました

11 ◆「ポケスタ」エキジビジョンマッチのステージに立つ、トランセル種市。兄弟誌「Nintendoスタジアム」の副編集長です。生まれたばかりのお子さんも連れてきていたのだ

12 ◆会場の外で「カードヒーロー」の対戦をするのは開発一部の坂本賀勇さん(写真左)。対戦相手はないしょです

ハミダシNSW GBアドバンスではカートリッジのサイズが変わる?「変わりますね。これまでのカートリッジをさすと外に飛び出すんですが、専用ソフトはちょうど本体に収まるサイズなんですね。幅は同じですから、これまでのカートリッジよりも短くなりますね」(今西さん)

宮本さん＆手塚さん 立ち話インタビュー

今回開発者の単独取材はなぜか不可。なので、任天堂ソフト開発を代表するお2人との立ち話を、ここでコッソリご紹介！

手塚さんと立ち話

――　GBアドバンスとゲームキューブはつながるように設計されているということですが、ソフト開発を同時に進行するるということもあるんですか？

手塚　ありますよ。

――　そういったソフト開発はまだ？

手塚　企画としてはたくさんありますし、いくつかは進めている最中です。

――　一部に、「任天堂は携帯ゲームしか興味がなくなっているんじゃないか」という見方もありますが…。

手塚　そんなことはないですよ。モバイルの世界に明るいものがあるんじゃないかと、みなさん思っているようですし、実際にチャンスもあると思うので、いろんな準備をしていることろですね。ただ、やっぱり我々はそういうものを使っても使わなくても、とにかく新しいエンターテインメントを提供できればいいと考えています。

――　ゲームキューブ用に4～5本動いているということでしたね。

手塚　それは発売時期に間に合わせるためのラインで、ほかにも制作は動いています。

――　ところで、手塚さんの作品の『どうぶつの森』はとてもきれいな画面でビックリしました。

手塚　あれ、きれいに見えるんですけど、もっときれいにしようと思ったらできるんです。実は、使える色数をものすごく落として作っているんです。ま、部分的にですけどスーパーファミコンとそんな変わらへん色数だったりします。アイデアでうまく見せる方法を僕らは持っているんですよ。

――　どうして『どうぶつの森』を内緒にしてきたんですか？

手塚　ふふふ（笑）。あれって、最近で言うとありがちな企画なんです。ちゃんと形として見せられるものができあがるまでは、出したくないと言うのがあったんです。

――　『どうぶつの森』は将来、ネットワークにつながっていくソフトでもあるんですよね。

手塚　あのソフトというか、ああいうソフトを、たとえばGBアドバンスのソフトにするとか、ゲームキューブにつなぐとか。あのシステムを使った新しい展開は考えています。

――　そのほかの魅力は？

手塚　ひとつのカートリッジの中に自分たちだけの世界が存在するということが基本コンセプトなんです。で、そこを使って、いろんな人がやってくる楽しみ。つまり、スタートがあってゴールがあるのではなく、そのフィールドのなかを自分たちで自由に遊ぼうと。家の中を好きなようにカスタマイズして、それを友達に見せたりとか、もっと家を大きくしようとか、アイデア次第でいろんな楽しみ方ができるんです。1年を通じて、その世界に慣れ親しんでいただいて、毎日電源を入れながら何かをしようと。そういう今までにないスタイルのゲームになっているんです。で、4人までのプレイヤーがそこに住人として住めるので、お父さんの家とかお母さんの家とか、それに弟の家とか、そこでひとつのフィールドを家族で共有できるんです。だからファミリー向けにはすごくいいソフトなんですね。

――　だから、お父さんは夜の世界しか知らなかったりということも（笑）。

手塚　そうですね（笑）。でも、休日だけは昼間の世界を見てみたりしてるんです（笑）。

宮本さんと立ち話

――　『MOTHER3』が開発中止になってしまって、とても残念です。

宮本　ひたすら、申し訳ありません。僕はちゃんと開発を見てたんですけどね。ホントは完成まで1年もかからないというところまではきていたんですよ。今年のクリスマスを目指してやってきて、それを最後の砦という意識でやってきたんですけど、どうもグレーだと。完成するのは怪しいと。それに、ずっとやってきて疲れてきているスタッフもいますし…。

――　いつ頃、正式に開発中止になったんですか？

宮本　「ほぼ日」で正式に発表（8月22日）をする2週間ほど前ですね。で、糸井さんの口からきちんと「中止」のお知らせをしたほうがいいということになって、お盆休みに糸井さんの事務所に集まって…。

――　本当に残念に思います。ところで、新製品発表会のような演出は、任天堂さんにとって初めてですよね。

宮本　そうやね。僕はあんまりそういう感覚はなかったんやけど…。言われてみて、「そうやなあ」って。海外からもすごい言われ方をしてますよ。「NCL（任天堂本社に対する海外の呼称）もああいうやり方ができるんやねえ」って（笑）。

広報　「任天堂は変わった」みたいなイメージを持っていただいたみたいで。

宮本　そうか。あんなことで「変わった」と思ってもらえるんやったらラクやねえ。

広報　それに、「ロクヨンの反省」の部分があったのも大きかったようですね。

宮本　ちょっとくどいかなというくらいに？

――　いや、くどいとは感じなかったですね。

宮本　「今回の発表のコンセプトは反省だ！」って、言ってたんですけど、広報から「あんまり、反省、反省と言われても」って（笑）。それで、程良いところで反省しようと（笑）。けど、仕事って基本的に反省からはじまるんやし。

――　ところで、ゲームキューブは社内でどんなふうに呼んでいるんですか？

宮本　とにかく今は、間違ってドルフィンって言わないようにって。社内では、直前まで「ゲームキューブ」という名前を出していないんです。内部の人を集めた会議でも「ドルフィン」って言ってたんですよ。だから、このメンバーの時は「ドルフィン」で、このメンバーの時は「ゲームキューブ」って言ってもいい、みたいなことをここ2ヵ月続けてきたんです。

――　スターキューブも有力な候補だったんですよね。

宮本　そうですね。「なんとかキューブ」という候補名はいっぱいあったんです。ただ、「starcube.com」というのを任天堂がとったことで、スターキューブになるという噂がわーっと流れて。

――　で、ゲームキューブのソフト開発は海外でも進んでいるとか。

宮本　うん。ゲームキューブの開発は海外だけにしようかと思って。それで、国内はGBアドバンスだけにしようかと思って。

――　冗談ですよね（笑）。

宮本　それくらい潔いと、いいかなって（笑）。

――　でも、手塚さんはソフトを作る使命があるとおっしゃってましたよ。

宮本　ゲームキューブの？　ああよかった。ほな、僕は楽ができる～（笑）。

13　↑「テンテン」こと、情報開発本部制作部長代理の手塚卓志さん。氏がプロデュースする「どうぶつの森」コーナーにいることが多かったのだ（上の立ち話インタビューも読んでね）

14　↓「ムンムン」こと、アンブレラの小澤宗明さん。氏の手がける『ピカチュウげんきでちゅう』のアメリカ版の発売も間近なのだ

15　↑中植せんせの右にいるのは、64ドリームの元ゲーマー、アンドレ。現在は大手運送会社で清く正しく生きる毎日です（ホントか？）

16　↓中植せんせは読者から求められるたびに、写真のような格好でクッパの絵を描いていたのだ

夜明けは近いぞ～！

17　↑徹夜で並んでいた読者のみなさんの、ちょっとおバカなポーズです（ちゃんと64ドリームを持ってきてくれたのだ）

ゲームキューブの光ディスクの容量は1.5ギガで十分？「ゲームを作るうえで、あのサイズでぜんぜん問題ないと思います。新作発表会でお見せしたデモ画面ありますよね。あれはすべてリアルタイムで動く用の映像なんです。だから、あれを再現するのに、あのサイズで十分なんですね」（手塚さん）。

昨年を上回る17万

新作ソフトも多数登場で、N64やゲームボーイの体験コーナーは長蛇の列!!

今年のスペースワールドは、昨年の『ポケモン金・銀』のような超目玉ソフトはなかったけど、GBアドバンスやモバイルGBアダプタ、さらには充実したN64ソフトとGBソフトのラインナップなど、見所がとっても多かったのだ。

徹夜で待ち続けた開場

待ちに待ったNINTENDOスペースワールド2000の開催。前日から徹夜で並んでいる人もいて、すでに開場前から長蛇の列ができていたのだ。1番のりは、徹夜で先頭に並んでいた64ドリーム読者のみなさんでした。ご愛読本当にありがとうございます。予定より15分早い8時45分に開場されると、その時を待ちわびていたみんなは、次々とエントランスゲートをくぐり、お目当てのブースへと進んでいったのだ。

◆気軽に写真撮影に応じてくれた1番のりの面々。これからも64ドリームをよろしくね

◆スタッフに誘導されて、次々と会場の中に進む人の波。お目当ては何かな?

家族みんなで楽しめるイベント

お客さんで目についたのは、何といっても家族連れで遊びにきている人が多いこと。家族みんなで安心して、気楽に参加できるイベントってことだね。しかも入場無料で、最新ゲームも遊べるとなれば、家族連れにピッタリだよね。さすがに土日はお疲れぎみのお父さんが多かったけど、中には子供以上に楽しんでいるお父さん、お母さんもいたぞ。

◆小さな子供から大人まで、誰でも楽しめるふところの広いイベントなのだ

◆金曜はお母さんと、土日はそこにお父さんも加わって来るケースが多かったようだ

展示されなかった「ゲームキューブ」

8月24日に行われた任天堂新製品発表会で(84~89Pで詳しく紹介)、衝撃的なお披露目がされた「ゲームキューブ」。当日はマスコミや開発メーカーなどの関係者しか参加できず、一般の人達が「ゲームキューブ」をま近で見るチャンスは、いまのところ来年7月の発売日まで予定されていない(プレイ可能な状態で「ゲームキューブ」が出展されるアメリカのE3も、入場できるのは関係者のみ)。今回のスペースワールドでは、「GBアドバンス」が、目玉となる新ハードだとは言え、「ゲームキューブ」の展示や、ムービーさえなかったのは、本当に残念。

◆展示だけでいいから、出してほしかったよね。発売までに実機が見られるチャンスはあるのかな

大人気の『ポケモンクリスタル』ステージ

『ポケモン』の最新作『ポケットモンスタークリスタル(仮)』の情報が紹介されるとあって、ステージはいつも大人気。ポケモンおじさんとして人気者の、綿引さんもスクリーンに登場し、イベントはスクリーンに映し出される映像と会場との掛け合いで進んでいったのだ。また、ステージでは『ポケモンクリスタル』と「モバイルアダプタGB」を使って、携帯電話によるポケモンの交換も行われていたぞ。『ポケモンクリスタル』と「モバイルアダプタGB」は12月14日の発売予定。さらに、『ポケモンスタジアム金・銀クリスタル』も同時発売の予定だ。昨年に引き続き今年の年末年始も『ポケモン』三昧になりそうだね。

◆ステージでイベントが始まると多くの人が集まるって。やっぱり『ポケモン』人気は永遠かな

『ダビスタ64』がビデオで出展!!

ファンの多い期待作『ダービースタリオン64』が、ビデオ映像のみながら、出展されていたぞ! ビデオを見た感じでは、まぎれもなく『ダビスタ』そのもの。N64ならでは新要素が楽しみだね。

◆会場の映像が流れていたので、もしや!と思ってチェックしていたら、この画面が登場!!

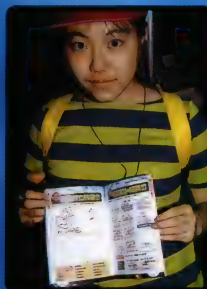
26日(土)の来場が予定されていた山内社長だが、都合により会場に来ることが出来なかったようだ。新製品発表会でも、社長の姿はなく、あの山内節が聞けなくて淋しい気も…。

2000人もが幕張メッセに大集合！

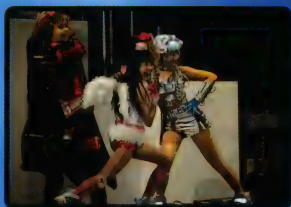
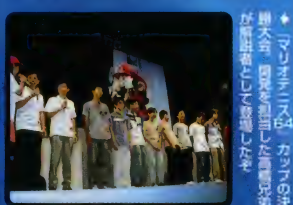
大好評の「NSW2K」ハンドブック

64ドリーム特製ハンドブックはおかげさまで大好評。「お友達がたくさんできた」とか「有名人にサインが貰えた」といった声を多くの人から聞けて、編集部一同喜ばしい限り。来年のイベントでも、みんなに喜んでもらえる企画を考えるので、お楽しみに。

◆伝言板にメッセージを書いて、待ち合わせ広場に集まっていたようだ

◆何も知らずに待ち合わせ広場に行った中植先生は、たくさんのサインを書くはめに…。でも、本人はいっぱいサインできて結構喜んでいたぞ

◆特に好評だったのはお友達シール。ハンドブックを持っている人には声をかけやすいのだ。観察隊でもおなじみの宮山りふぁさんは最終ページまでお友達シールでいっぱいだったぞ

大盛況のメインステージイベント

会場中央のメインステージで行われたイベントはいつも大盛況。人気者怪人ゾナーのライブショーや、年末期待のN64ソフト「ポケモン金・銀クリスタル」のエキシビジョンマッチ、さらには全国の予選会を勝ち抜いてきた猛者が登場する『マリオテニス64』カップなど、ファンなら気になるイベントがたくさん用意されていたのだ。

◆怪人ゾナーにベッキー、カナが「ゾナパラ」を熱唱すると、会場の興奮も最高潮だ

◆Mr.マリックのスペシャルトレードショーを楽しみにしていた人も多かったのでは

◆椅子席のまわりをぐるっと立ち見の人が取り囲み、これぞまさに黒山の人だかり。一体何人の人がいるんだろうね

◆「マリオテニス64」カップの決勝大会。[illegible]を担当した[illegible]兄弟が解説者として登場したぞ

10万人がゲットしたセレビィ

今年のスペースワールドの目玉の1つが、ときわたりポケモンセレビィプレゼント。10万もの人々へのプレゼントにもかかわらず、とってもスムーズ。大きな混乱もなく、セレビィプレゼントは無事終了。

◆セレビィプレゼントでもミュウプレゼントの時と同じようなマシンが使われていたぞ

宮本さんが歩くと会場は大混雑

一般のゲームファンにも、顔が売れてしまった宮本さん。宮本さんを見つけると、サインを求める長蛇の列ができてしまうので、ゆっくりと会場内を見てまわることもできないのだ。有名人はつらいよね。

◆「スーパーチャンネル（日本テレビ系）」の取材（11月放送予定）を受ける宮本さん（後ろ姿）

最高の待ち時間は1時間30分

待ち時間トップは「マリオパーティ-3」と「とっとこハム太郎」の1時間30分。大行列ができるだろうと思っていたGBアドバンスのコーナーに、想像していたほど人が並んでいなかったのは驚きだ。

◆予想していたより混雑していなかった印象のある、GBアドバンスのコーナー

大きな事故もなく無事終了!!

多くの入場者に関わらず、人の流れはスムーズで、大きな混乱もなく終了した今年のスペースワールド。来年の予定はまだわからないけど、「ゲームキューブ」発売に合わせたイベントがあればいいよね。**来年もぜひお会いしましょう!!**

◆帰りはお土産をもらって、満足した様子でみんな帰路についた

ハミダシNSW 会場内でもひときわにぎわっていたのが、物販コーナー。はやばやと売り切れの商品もあったようだ。それにしても、会場で売られていたものが、その日にさっそくインターネットのオークションで販売されていた。ちょっと驚きだ。

本郷さんは新しい部署で頑張っていますか？（大阪府・テニスマリオ46さん）

もちろんです。新天地の「ソフト品質管理部」で頑張ってやっています。「みなさんには引き続き、64ドリームをよろしく」と言っていましたよ（広報）

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第50回

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

何人かの読者の方から、「読みづらいので何とかして！」という声が寄せられました。ごめんなさいね。それで今月は、広報さんの回答を前に出して、後からコメント（指マークの文章です）をつけるようにしました。これで、少しは読みやすくなったと思うのですが…。今後も、みなさんのご意見、ご要望をお待ちしています。

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。64ドリーム編集長。1957年福岡県生まれ。とにかく楽しみなのが『風来のシレン2』。編集部の攻略チームの評価も高いので、オリンピック観戦が終わったら、やりまくるつもり

任天堂キャラクターずかん 2

CHARACTER DATA FILE — No.2

クッパ

英名／BOWSER

『スーパーマリオブラザーズ』（85年／ファミコン）がデビュー作。名前の由来は韓国料理クッパ（英名の方は、犬の名前から命名されたという噂も）。数多くの配下を従えキノコ王国を支配しようとするが、いつもマリオに懲らしめられる損な役柄。

こんげつのワンショット

ベイスターズの駒田選手がスペースワールドでサインを…というのはウソ。実は質問箱の取材で京都に向かう途中に見かけたシーンです。祝2千本安打！

Question 1　NINTENDOスペースワールド

今年のスペースワールドの感想をどうぞ！

大阪府・ニセ本郷64さん

大成功でしたね。

今回は、新しいものではGBアドバンスとモバイルを中心に出展したわけですが、来場者の反応はとてもよかったですね。N64の後継機「ニンテンドーゲームキューブ」を展示しなかったので、お客さんによっては「どうして見られないの？」とお叱りを受けることも覚悟していたのですが、そのような声もなかったということでホッとしています。

来場者数も3日間で17万2000人で、昨年はちょうど17万人でしたから、ちょっと増えましたね。連日の猛暑でありながら、初日に5万4000人、2日目に5万7000人、最終日には6万1000人のお客さんに来ていただきました。ホントにありがたいことですね。（広報）

👉 毎度のことながら、家族連れの来場者が多いのがスペースワールドの特徴。数年ぶりに来日したレア社のスタッフも、「スペースワールドはファミリーが多いとは聞いていたけど、これほどとは思わなかった！」って、「グレート！」を連発しながらイギリスに帰っていったそうです。今後は、家族みんなで遊べるソフトが、レア社からどんどん出てくるかも？

会場では、写真のように本誌の付録「ハンドブック」を首から下げた読者様を結構見かけたのだ。来年も付録につけてスペースワールド名物にするぞ！

Question 2　NINTENDOスペースワールド

GBアドバンスをモニターで見せなかったのはなぜ？

埼玉県・川口正輝さん

あれは戦略だったんです。

GBアドバンスは液晶の美しさが命ですので、テレビモニターに画面を映してしまうと、魅力が半減してしまうんです。それで、お客さんに「そんなにGBカラーと変わらない」という印象を持たれたくなかったんです。実際は驚くほどキレイな画面でしょ？ だから、直接触っていただいて、美しい画面を体験していただこうということになったわけです。

また、GBアドバンスのゲーム映像を流したテレビ番組もありましたけど、あれがGBアドバンスの画面だと思って欲しくない部分もあるんですね。だから、CMを作るのが大変ですよ～(笑)。「あのキレイさを、どうやってテレビで伝えようか？」って、悩むところですね。

いずれは店頭にデモ機を置くようになるでしょうし、いくつかのイベントにも出展するでしょうから、ぜひとも実際に触っていただいて、キレイな画面をみなさんに体験していただきたいと思っています。(広報)

今後開かれるイベントと言えば、東京ゲームショウ(9月23・24日)。ここではコナミがGBアドバンスを出展しそう。あと、任天堂が出展する注目のイベントは「次世代ワールドホビーフェア」。例年、年明けの1～2月に全国の主要都市で開催されるので、3月の発売前にGBアドバンスを体験できるといいね。

モニターで画面を出していなかったせいか、思ったほど人が群がっていなかったGBアドバンスコーナー。それでも、「マリオカートアドバンス」は最長1時間15分待ちに

Question 3　NINTENDOスペースワールド

いちばん盛り上がったイベントは何ですか？

北海道・ごろんさん

やっぱり、怪人ゾナーでしょう(笑)。

もちろん、Mr.マリックさんのマジックショーなども盛り上がりましたけど、怪人ゾナーはすごかったですね(笑)。ショーは金曜と日曜の計4回やったんですけど、回を重ねるごとにゾナーさんのボルテージが上がっていって、最後はエライ盛り上がっていましたからねえ(笑)。「うぉ～、踊ってるよ～、楽しいなあ～」って。とても印象に残りましたね。

それに、肝心のソフト自体もいいんですよ。何しろ「なぞなぞ」ですからねえ(笑)。ありきたりの回答例から選ぶのではなく、自分で文字を打ちこんで答えるようになっているんです。で、答えがわからないと、どうしてもお母さんとか友達に聞くでしょう。そこから生まれるコミュニケーションがまたいいんです。なぞなぞだったら、ゲームのことがわからないおばあちゃんにも聞けますし(笑)。それに、なぞなぞが得意な人って、必ずそばに1人はいるものなんですね。広報にもそんな男が1人いて(笑)、このソフトのおかげで、急にヒーローになったりしているんですよ。(広報)

ここで古典的な、なぞなぞを。上は大水、下は大火事ってな～に？ カンタン？ じゃあ、朝は4本足、昼は2本足、夜は3本足の生き物ってな～に？ 答えがわからなかったら、お母さんか友達に聞いてね。

とても盛り上がっていた怪人ゾナーのステージ。GBソフト「怪人ゾナー」は10月21日発売です

Question 4　ポケットモンスター金・銀

セレビィプレゼントは今後もあるの？

埼玉県・マコパンチさん

検討中です。

スペースワールドだけでということになると、関東の方が中心になりますから、何らかの形で別の地域にお住まいの方も、セレビィがゲットできるような仕組みを考えていくことになるでしょうね。以前、ポケモンリーグを全国の主要都市で開いて、会場でミュウを配ったことがありましたけど、そのような形のイベントを開催して、そこでセレビィプレゼントを実施することも考えたいですね。(広報)

『ポケモンスタジアム金銀クリスタル』の発売は12月14日。当然、このソフトの発売にあわせてポケモンリーグが開催される可能性は高い。なので、今回セレビィをゲットできなかった人は、正式な発表を楽しみに待とう！

幕張では、およそ10万人のポケモンユーザーがセレビィをゲットしたのだ

Question 5　NINTENDO GAMECUBE

ドルフィンがゲームキューブになった理由は？

滋賀県・@オカナオ@さん

ドルフィンは開発コードですから。

それで今回、正式に「ニンテンドーゲームキューブ」という名称を発表したというわけです。で、名称の由来なんですが、本体のデザインの方が先に決まったんです。新ハードのデザインとなると、当然、横長とかいろんなカタチが検討されるわけです。今回はコンパクトな8センチの光ディスクを印象づけるデザインにしようということになって、箱のカタチにして上から見ると、もっとも小さく見えたんですね。それで、あのキューブ(立方体)のカタチに落ち着いて、その後に、「なんとかキューブ」というように、いろんな候補名を考えて、最終的に「ニンテンドーゲームキューブ」に決まったというわけなんです。(広報)

読者のなかには「ドルフィンの方がよかった」と言う人もいるようだけど、商標の問題があって、カンタンには使えないのだ。それに「ゲームキューブ」ってわかりやすくていい名前だと思うんだけどね。で、新ハードの名前も決まったことだし、「64ドリーム」の名称もそろそろ…？

いろんな案をみんなで出し合って決めたということで「ゲームキューブ」の名付け親はいないんだとか

ハミダシ質問箱

どうして「ニンテンドウ」でなく「ニンテンドー」なんですか？（宮城県・ashさん）

特に意味はありません。N64のときは「ニンテンドー64」にしてしまうと「ニンテンドロクヨン」というふうに誤読される危険があったんですね。でも今回はカタカナが並んでいるということで、「ー」にしたわけです（広報）

ハミダシ質問箱

『ポケモンX』はどうなりましたか？（神奈川県・霜霧雲さん）

『ポケットモンスタークリスタルバージョン』になりました。本誌の紹介記事などでは「仮称」で出していますが、次号から統一します（サオヘン）

Question 6 NINTENDO GAMECUBE

ゲームキューブはどうしてあんなに大きいの？

青森県・たちけんさん

えっ？小さいですよ。

たぶん、テレビや新聞で見た人は大きく見えてしまうこともあると思うんですけど、実際はとても小さいんです。まあ、大きく見えるくらい、マスコミには大きく取り上げていただいたということでしょうね（笑）。（広報）

実際、マスコミが大きく扱ってくれたかどうかは別にして…（苦笑）。ゲームキューブのサイズは巻頭特集の実物大写真（12ページ）を見ればわかると思うけど、とても小さくてカワイイのだ。音楽CDのケースを11枚くらい重ねたものより、ちょっと大きめのサイズと思えばわかりやすいかもね。

ゲームキューブを正面から見ると、顔が2つあるように見えるのだ。お鼻を描いてあげましょうか

Question 7 NINTENDO GAMECUBE

ゲームキューブに取っ手をつけたのはなぜ？

岐阜県・ミズノちゃん

気軽に遊んでほしいからです。

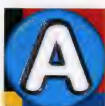
新ハードのデザインコンセプトは「フレンドリー」なんです。だから、箱（キューブ）にハンドルをつけることで親しみやすさ（フレンドリー）を持たせたということです。つまり、そのハンドルに、開発者やユーザーのみなさんにどんどん触っていただきたいという願いをこめているんですね。それに、ご家庭にはN64だけでなくいろんなゲーム機が置かれるようになっていると思うんですけど、ハンドルがあれば移動もカンタンというわけです。だから、特定の場所にずっと置いておくのではなく、好きな場所で気軽に遊んでほしいですね。（広報）

ゲーム機にハンドルがついたのは世界初の快挙？ ただつかむだけでなく、ものをぶら下げたりと、ハンドルのいろんな使い道を考えるのも楽しそうです。

ゲームキューブの後ろについたカワイイ取っ手。こういうものを見ると、本能的にカバーをつけたがるお母さんっているんだよね

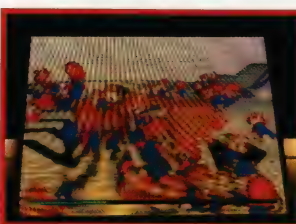
Question 8 NINTENDO GAMECUBE

ニンテンドーゲームキューブの略称は何ですか？

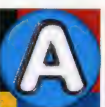
北海道・岩城武浩さん

それはみなさんで決めていただければ…。

どのように呼ばれようと自由なんですけど、会社としては「ニンテンドーゲームキューブ」が正式な名称なんですね。みなさんに「スーファミ」と呼ばれることが多かったゲーム機も、任天堂としてはあくまでも「スーパーファミコン」と呼んでいたのと同じことですね。（広報）

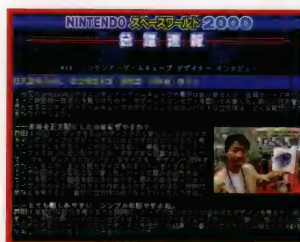
GC、Gキューブ、キューブ…。いろんな呼び方が考えられるけど、「ゲーキュー」だけは生理的にイヤだな（あと、「ニンキュー」とかもヤだぞ）。やっぱり、「ゲームボーイ」が略さずに呼ばれているということで、それに倣って「ゲームキューブ」って呼ぶのがいちばんいいんじゃないでしょうか？

『マリオ64』のゲームキューブ版はどういうタイトルになるんでしょうか？今から気になります（写真は『スーパーマリオ128』）

Question 9 NINTENDO GAMECUBE

ゲームキューブは重いの？

兵庫県・土居諭さん

それはナイショです。

今回発表したデザインはほぼ最終形態なんですが、見えない部分では部品や素材の選定が終わっていないので、それによって重さも変わってくるんです。N64は880グラムでしたが、ゲームキューブの場合、ディスクを回転させるモーターなどが必要になるので、その分、重くなるでしょうね。（広報）

新製品発表会ではゲームキューブを見ることはできても、触ることはできなかったので、実際の重さを確認することができなかったのだ。モーターの入った任天堂のゲーム機と言えば、64DD。このハードの重量は約1.8キロだったから、たぶん同じくらいになるんじゃないでしょうか？ ゲームキューブは小さいだけに、持つとズッシリ感があるかもね。

ゲームキューブのデザインを担当したのは、総合開発本部の芦田健一郎さん。N64のハードもデザインした人です（写真は任天堂のホームページより）

Question 10 NINTENDO GAMECUBE

コードレスコントローラは電池が必要ですか？

三重県・風来茶さん

「ウェイブバード」のことですね。

自画自賛になりますけど、これっていい名前ですよね～（笑）。で、質問の回答なんですけど、このコントローラはコードレスなので、やっぱり電池が必要になります。ただ、今回発表したのは最終仕様ではなく、宮本が言ってましたけど「もっとかっこいいデザインになる」ということなので、期待していただきたいですね。コードがなくなることで、片づけもカンタンですしね。これは楽しみですよねぇ（笑）。（広報）

テレビから10メートル離れても操作できるのが「ウェイブバード」のウリ。でも、10メートルも離れて、テレビゲームができる広い部屋と大型テレビを持っている家庭が、この日本にどれだけあるんでしょうか。もし、読者のなかにそんな人がいたら連絡ください。お友達になりましょう。

ウェイブバードのグリップは通常のGCコントローラよりも長め。けど、デザインは変わるって言うし、ぜひ電池切れを知らせてくれるパワーランプが欲しいところ

Question 11　NINTENDO GAMECUBE

ゲームキューブで普通の DVDを見られますか？

東京都・アラジンさん

見られません。

もともとゲーム機としてニンテンドーゲームキューブを作ったわけですから、DVDの映像を観るという機能についてはまったく念頭に置いていないんです。やっぱり任天堂の商品ですから、みなさんには楽しいゲームを遊んで欲しいんです。それに、DVD再生機能がない分、値段も安くなると思いますよ。(広報)

☞ N64で音楽CDが聴けなくても、ほとんどの人が不便な思いをしなかったわけだし、よろしいんじゃないんでしょうか。それに、「映画を観る」、「いやゲームだ」って家族でハードの奪い合いをしなくてもいいし…。でも、どうしてもDVDを観たいっていう人は、松下電器から発売される、ゲームキューブ対応のDVDマシンを買えばいいというわけなんだね。

Question 12　NINTENDO64ソフト

『MOTHER3』が開発中止って本当ですか？

茨城県・ジェームズ@アロンアルファさん

残念ながら本当です。

これまでずっと待っててくださったユーザーの方には、誠に申し訳ない気持ちでいっぱいです。広報としては「ごめんなさい」と言うしかありません。「開発中止」の事情については、糸井さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」に掲載されていますが、その「中止」の座談会をされた糸井さん、それに宮本、岩田の3人は断腸の思いだったことでしょう。もちろんユーザーのみなさんもつらいでしょう。そして、『MOTHER3』の開発に関わったすべての人たちがつらい思いをしているんです。ですが、ここで、勇気を持って中止して、それを糧にみなさんにいい作品でお返しすることが、最大のお詫びになるという気持ちでいっぱいだと思います。(広報)

☞ 初夏の頃、「『MOTHER3』を作っている現場を見た」っていう人の話を聞く機会があったので、まさか中止になるとは思ってもみなかったのですが…。ホント、残念です。中止になった理由はここには書ききれないくらいいっぱいあるようですが、要は『MOTHER3』で描こうとした世界が大きすぎて、ゲームに収めることができなかったようです。なので、ゲームキューブに機種変更されることも、残念ながら期待できそうにありません。いずれ、ノベライズ(小説化)するという話もあり、正式な発表を待つことにしましょう。

8月22日に発表された「ほぼ日」の座談会を読んで、泣いた読者も多かったことでしょう。インターネットを利用できない人は、なんとかお父さんに頼むなりして、読んでほしいと思います(ただし、かなり長文です)

http://www.1101.com/nintendo/index.htm

Question 13　ゲームボーイアドバンス

どうしてGBアドバンスが来年の3月発売に？

大阪府・遊野かもめさん

年内に出す予定だったんですが…。

だから、年内を楽しみにしていた人に対しては「ごめんなさい」とお詫びするしかないですね。とにかくGBカラーが世界的に売れていまして、とくにヨーロッパでは品不足状態が続いているんです。それにアメリカでは『ポケモン金・銀』が10月に発売される予定なので、そこでまた品不足が予想されるというわけなんです。日本でも、12月14日に『ポケモンクリスタル』とモバイルアダプターGBを発売して、新しい遊びを体験していただける予定ですから、これを機会に初めてGBカラーを買われるお客さんもたくさんいらっしゃると思うんです。なので、12月は月産250万台体制でのぞんで、会社的にGBカラーの生産に専念しようということになったんです。つまり、年内にGBアドバンスを生産する余裕がないということで、発売が延期になったんですね。(広報)

☞ こっちもごめんなさ～い! 先月号で「GBアドバンスの発売日はズバリ11月21日」と書いてしまいました(年内発売は絶対だと信じてたんだけど…)。というわけで、GBアドバンスの発売日は2001年3月21日。大地震が起こらぬ限り、延期されることはないでしょう。

価格は9800円で、3月末までに100万台が出荷される予定。ハードの色は、今回発表されたものから変更される予定で、同時発売ソフトは10タイトルくらい出るようだ

Question 14　NINTENDO GAMECUBEソフト

『メトロイド』の続編の予定はありますか？

千葉県・えのっちんぐさん

N64では予定にありません。

でも、8月24日の「新製品発表会」(84ページ参照)で、『メトロイド』の映像がほんのちょっとだけ流されましたけど、会場であれだけの歓声があがれば、やらなアカンでしょう(笑)。今回、ゲームキューブのソフトタイトルについては、すべて秘密になっているので具体的なことは何も言えないんですけどね。(広報)

☞ 「新製品発表会」で『メトロイド』の映像が流されたのは、約8秒。サムスが手前に向かって走ってくるだけのシーンだったんだけど、会場は大騒ぎでした(とくに海外のメディアの人たちね)。ゲームキューブ版『メトロイド』はアメリカで作られているというウワサもあったりして、正式な発表がとても楽しみです。

日本以上にアメリカでの人気が高い『メトロイド』。N64版が出なかっただけに、ゲームキューブで出さないと大変なことに？

ハミダシ質問箱

新社屋の総工費はいくら位ですか？(静岡県・モグラーニャーさん)

建築費だけで約100億円です。土地代はこれに含まれていませんが、敷地面積は約1万6400平方メートルですね。完成は予定通り10月末です(広報)

Question 15 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスのオススメ機能は？

富山県・カンぺさん

4人対戦ができることでしょう。

たとえば『マリオカートアドバンス』では、専用のケーブルを使って、4人対戦ができるようになっているんです。それも、1人しかカートリッジを持っていなくても、4人で対戦することができるんですね。ただ、ここで注意していただきたいのは、4人同時に遊べるのは限られたコースだけなので、みんなで全部のコースを遊びたいと思ったら、やはり4本購入していただく必要があるんですが…。あと、パワーランプは緑色なんですけど、電池が切れそうになると、警告の意味で赤色に変わるようになってます。とても便利な機能でしょ(笑)。(広報)

でも、いちばん便利な機能と言えば、これまでに発売された1000本近いGBソフトが遊べるということでしょうね。10年以上も前に発売された、『テトリス』が新ハードでも遊べるなんて、勲章もんだと思います。

もちろん、ストラップをつける穴もついてます(左下のほうです)

Question 16 モバイルシステムGB

『ポケモンクリスタル』は携帯につながないと楽しめないの？

東京都・リザー丼さん

ソフト単体でも十分楽しめますよ。

『ポケモンクリスタル』は『金・銀』と基本的なゲームシステムは同じですけど、新しい仕掛けが用意されていますので、ソフト単体だけでも楽しんでいただけます。ただ、「モバイルアダプタGB」があれば、より楽しめるようになっているんですね。開発者にとっても、この「モバイルアダプタGB」はとてもおもしろい仕掛けなんです。ゲームソフトって普通、発売されてしまうと開発者の手から離れてしまって、後から手を加えることは不可能ですよね。たとえば『ポケモン』でバトルをするにしても、必勝パターンができあがってくるでしょう。ピカチュウはダグトリオに必ず負けてしまうとか。でも、後から「なみのり」という技をピカチュウに覚えさせることで、対戦の構図が変わってくるわけです。そのように、「モバイルアダプタGB」で技や他の要素を追加することにより、遊び方が広がっていくというわけですね。もちろん、対応ソフトは『ポケモンクリスタル』に限らず、いろんなソフトが出てくる予定ですので、ぜひ期待していただきたいですね。(広報)

「楽しいのはわかるけど、携帯電話代が心配だわ」というお母さん、大丈夫ですよ。データのやりとりをするだけなら数秒で終わってしまうので、長話をするよりも金銭的な負担は軽くなりそうです。

モバイルアダプタGBは5800円。『ポケモンクリスタル』と同時発売されます

Question 17 GBアドバンスソフト

『ファイアーエムブレム64』は開発してるの？

山口県・ヒナタさん

残念ながらN64では出ないことに…。

実際にN64版は作っていたんです。これまで、いろんな実験をしてきて…。でも、ゲームのシステムがハードにあわない部分もあるようで…。ただ、ファイアーエムブレムシリーズは任天堂が誇る、本道のシミュレーションRPGなので、今後も出していきたいということで、GBアドバンスに機種を変更したというわけですね。タイトルは『ファイアーエムブレム 暗闇の巫女』です。発売時期は今後のリリースをお待ちください！(広報)

N64で2Dのゲームを作るのは結構大変みたい。それに、開発元のインテリジェントシステムズのクリエイターも、「エムブレムって携帯ゲームに向いてるんですよ」と言っているようですし、サブタイトルも決まったことなので、今後に期待しましょう。

エムブレムシリーズを作っているインテリジェントシステムズは、『マリオカートアドバンス』の制作会社でもあるのだ

Question 18 NINTENDO64ソフト

『マリオテニス64』の売り上げはどうですか？

滋賀県・五島一樹さん

かなりいいですよ～(笑)。

例によって販売本数は公表できないんですが、ミリオン(100万本)も夢ではないという感じですね。流通関係者のなかには、「売れ方がロングセラーになった『スマブラ』に近い」という人もいますしね。なので、お店によっては品切れのところもあるようですし、まだまだ追加で出荷している状態なんです。このゲームの魅力はやっぱり、ゲームが初めての人でも、ABボタンを押すだけでカンタンにラリーが楽しめるところですよね。それに、4人対戦がこのゲームの醍醐味ですが、1人でスターカップの優勝を目指すだけでも熱くなれますしね(笑)。もはや、N64の「定番商品」ということで、今後も色あせることがないでしょう。(広報)

11月1日にはN64版とつながる『マリオテニスGB』も発売されるとあって、GBユーザーがN64版を買うこともあるかも。まだプレイしていない人、『マリオテニス64』は一家に1本のオススメソフトですよ～。

ハミダシ質問箱

ヨーロッパでN64が賞をとったって本当？(岐阜県・ミズノちゃん)

ECTSというヨーロッパ最大のゲームショーで、『パーフェクトダーク』が家庭用ゲーム部門の年間最優秀賞を受賞しました。発売が楽しみですね(サオヘン)

Question 19 NINTENDO64ソフト

『罪と罰』の開発スタッフと発売時期を教えてください。

滋賀県・ペパーミントマサムネ64さん

A 発売日は11月21日です。

『罪と罰』は、開発一部とトレジャーさんとの共同開発で作られたソフトなんです。トレジャーさんは、N64の『トラブルメーカーズ』(97年)とか『爆裂無敵バンガイオー』(99年)などを手がけられた制作会社ですね アクションシューティングの開発力には定評があって、ファンがとても多いんです。それにしても、スペースワールドではこの『罪と罰』の人気がとても高かったですね。このソフト、コミック化の話が出るくらい綿密にストーリーが練られていて、あの世界にグッと入れるようになっているんです。ただ、「とにかく撃って、斬って」というイケイケみたいなところもありますから(笑)、あまり、小難しく考えずに爽快感を味わってほしいソフトですね。値段も5800円とお得ですし(笑)、とても期待できそうですね。(広報)

このソフト、『スターフォックス64』が好きな人には絶対オススメ。発売日は、毎年任天堂のキラーソフトが発売される11月21日。一昨年『ゼルダ』、去年『ポケモン金・銀』、今年は『罪と罰』ということで、大いに期待しましょう。

イカしたイメージイラストはトレジャーのスタッフが描いたそうです

Question 21 ゼルダの伝説

N64版とGB版の『ゼルダ』はどうしてイラストが違うの？

岡山県・ゴロンの恋人さん

ハードが違うからです。

N64は3Dですし、GBカラーの方は2Dのゲームですよね。だから、ひと目でわかるように描き分けているんですね。それぞれのイラストの雰囲気は全然違いますけど、実は両方とも情報開発本部のスタッフが、1人でどちらも描いているんです。ところで、とくにGBの場合がそうなんですけど、イラストはすべて好きなように描けるわけではないんですよ。たとえば、ボスキャラを強く見せるためにいろんな武器を持たせようとするわけですが、GBのドット絵では表現できないということでボツになることもあるようなんですね。だから、後で描き直しすることもあるんです。(広報)

『時のオカリナ』のイラストを描いたのも同じ人なのだ。いずれインタビューをしたいものです。

同じリンクでもこうも違う。君はどっちのリンクが好きかな？

Question 22 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

「かけがえのない友」って誰だったんですか？

静岡県・まいさん

わかりませんでした？

『ムジュラの仮面』のオープニングで「かけがえのない友を探しに」という字幕が出たところで、ヒュイ〜ンって聞こえるでしょ。そう。あれは「ナビィ」が飛ぶときの音なんです。結局、エンディングにナビィは出てきませんでしたから、リンクの旅はまだ終わっていないということなんですね。(広報)

ここでお詫びです。先月号のこのコーナーでデクナッツのことをデグナッツ、チャットのことをナビィと書いてしまいました。東京都の子鈴さん他、多くの方からご指摘をいただきました。ごめんなさいね〜！

Question 23 キャラクターグッズ

カービィのグッズはもう出ないの？

大阪府・風波はやとさん

出るようですよ。

すでにお店で見つけた人もいるかもしれませんが、カマヤさんから、「ぬいぐるみキーホルダー」(380円)と「鈴入りぬいぐるみ」(780円)が出ていますね。HAL研も絶賛するくらいかわいい仕上がりになっているようです。あと、10月にカバヤ食品さんから「カービィプレッツェル」が出るようですね。お菓子のなかにストラップとかピンズなどが入っていて、200円で14種類発売されるようです。それに、鉛筆とかマグカップなども出るようですし、カービィ人気は不動のものになってきましたね(笑)。(広報)

注目したいのが、アルバジャパンから秋に発売される予定の「マルチリュック」。リュックの背中の部分に、レインコートとリュックカバーが収納されていて、雨降りのときはカービィに変身できるスグレものだ。キャラはカービィだけでなく、マリオとリンクも同時制作中なんだとか。ただし、子供用のみ。大きな読者は「来年のスペースワールドに着ていこう」なんて、変な気持ちをおこさないようにね。

ハミダシ質問箱

任天堂の社名の由来を教えて！(宮城県・キヨロきちさん)

由来はわからないんです。「運を天に任す」という言葉が、「人事を尽くして天命を待つ」につながるということで、「任天堂」という社名になったんだろうと言われてはいます。でも、記録には残っていないんですよ(広報)

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。「任天堂の○○さんへの質問」というように、回答者を指名するのもいいよん。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3230)0675

時の人、糸井さんの似顔絵です(富山県の卯月らいとさんの作品)。どせいさんに会いたかったなあ。みんなも任天堂関係者の似顔絵を送ってね

64DREAM Monthly News 毎月新聞

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

●はみだしNEWS●「王座奪回へ任天堂新兵器」と見出しをつけた夕刊フジ（8月25日発行）の記事中に、「最大のライバル、PS2はインターネットを利用した電子メールを売り物としているが…」との表記を発見。本当？

TOP NEWS 「ニンテンドーゲームキューブ」の発表をマスコミ各社はどのように伝えたのか？

発表会当日のテレビ報道は、東京ではテレビ朝日とテレビ東京のみ!!

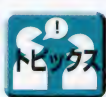
8月24日の新製品発表会で、任天堂は「ドルフィン」と仮称で呼ばれていた次世代機を、正式に「ニンテンドーゲームキューブ」として来年7月に発売すると発表した。この発表会には海外を含め、多数のマスコミ関係者も来場し、「ニンテンドーゲームキューブ」に関する情報はすぐに世界中に発信されていた。また、「ニンテンドーゲームキューブ」の正式発表、「ゲームボーイアドバンス」の紹介、N64に関しての反省のコメントなど、非常にみどころの多い発表会で、参加者の評判も上々であった。だが、報道されたものを見ると、マスコミ各社はあまり大きく取り上げていなかったという印象だ。取り上げていても、本当にゲームのことをわかって書いているのか疑問に思われる記事もあったほど。また、テレビ報道が少なかったのは寂しい限り。編集部で当日の放送を確認できたのは、テレビ朝日の「トゥナイト2」とテレビ東京の「ワールドビジネスサテライト」の2番組のみ。全国紙では、翌日の朝刊で報道しているものの、取り扱い方はまちまちだ。その、主なものは、「ゲームキューブ」発売時には、すでに「PS2」がかなりの台数を売り上げていること、「PS2」以上の性能と言われるマイクロソフトの「x-box」の発売が控えていることなどもあって、「ゲーム機戦争が過熱」といった論調の記事だ。いずれにせよ、PS2発表当時の過熱した報道合戦と比べるとあまりにも静か。また、「ゲームキューブ」の設計思想や任天堂の姿勢をうまく伝えている報道が少なかったことも非常に残念だ。

➡当日はたくさんのテレビカメラも用意されていたんだけど、テレビでの報道がほとんどなかったのはなぜ？とてもインパクトのある発表会だったんだけどなあ…

➡「トゥナイト2」ではかなりの時間をさいて、当日のもようをていねいに放送していたぞ。ディレクターがゲーム好きということもあって、内容も充実していた

世界の大都市にポケモンセンター開設 投資家説明会で山内溥社長が語る!!

9月8日に、東京都内のホテルで開催された投資家説明会で、任天堂の山内社長は『ポケットモンスター』関連の商品を専門的にあつかうポケモンセンターを、世界10数カ所の大都市に開設し、インターネットで商品販売などを展開する「ポケモンセンター構想」を明らかにしたぞ。予定では、2001年秋の開設を目指して、ニューヨークやロンドンの中心部では、すでに開設準備をすすめているということだ。また、インターネットを通じて世界中のポケモンファンに、オリジナル商品の販売を行っていく予定もあるそうなので、これからますますポケモンブームが世界中に広がっていくことはまちがいなさそうだね。

⬆海外からの来客も多いポケモンセンタートーキョー。今度は、逆に日本から海外のポケモンセンターに買い物に行くことになるかもね

トピックス 松下電器の次世代ゲーム融合機は「ゲームキューブ」と同時期に発売!!

9月4日、松下電器は記者会見を行ない、「ゲームキューブ」のソフトも遊べるDVDプレーヤーを、「ゲームキューブ」と同じタイミングで発売する予定であることを明らかにしたぞ。これは前日の3日付けのサンケイ新聞で、「松下電器がゲームキューブに対応した融合機器の開発を断念した」と報道したことをうけてのことだ。会見では、この報道を否定し、次世代ゲーム融合機の開発は順調に進んでいることを表明したぞ。具体的な発売日時や、価格に関しての明言はなかったけど、「ゲームキューブ」ともども発売が楽しみだね。

➡「ゲームキューブ」独得の8センチ光ディスクやドライブ装置は松下電器の開発だ

⬆両社の提携は、昨年5月12日のデジタルネットワーク家電戦略発表会で明らかにされた

NEW 新製品

人気キャラクターグッズが2連発!! ポケモンとドラえもんの最新グッズだ

新ポケモンキッズシリーズⅡパート2 バンダイ／9月下旬発売／100円／ラムネ菓子付き

大人気のポケモンキッズシリーズの最新作が登場だ。一気に13種類のポケモンをゲットだぜ!!

◆左上からリングマ、マグマッグ、ニューラ、イノムー、サニーゴ、デルビル、エンテイ、ヨルノズク、ネイティ、アンノーン、ニョロトノ、アリアドス、ヨーギラスの13種類だ

ドラえもんがいっぱい バンダイ／10月初旬コンビニ先行発売予定／100円／キャンディ入り

ドラえもんの過去21作の映画作品をテーマにしたコレクションが登場。全22種類のいろんなドラえもんを集めちゃおう。

◆映画のシナリオカードも1枚、入っているぞ

◆当たり第1弾は2112ドラえもん誕生人形だ

アニメ

人気ソフト『真・女神転生シリーズ』が10月からテレビアニメ化されるぞ!!

『メガテン』とも呼ばれる『真・女神転生』シリーズは、神と悪魔をテーマに、敵である悪魔を仲間にしたり、悪魔同士を合体させて、さらに強い悪魔を作り出すことができる斬新なシステムが好評の人気ゲームソフトだ。シリーズの最新作である、GB版『真・女神転生デビルチルドレン』は、『黒の書』『赤の書』の2バージョンが同時に発売されるぞ。ソフトの発売時期は11月だ。そして、テレビアニメ『真・女神転生 デビチル』はそれより、一足早い10月7日より放映される予定なのだ。原作のゲーム版では『黒の書』『赤の書』の各バージョンで異なるシナリオが、同じ時間軸の中で進んでいく。一方、アニメ版では、原作の世界観を基に、『黒の書』『赤の書』の両主人公が一緒に、アニメオリジナルで活躍するらしいぞ。放送は10月7日より毎週土曜日、朝の7時30分から8時までCBC/TBS系列全国26局での放送だぞ。『メガテン』シリーズのファンはもちろん、アニメファンも楽しみだよね。

©ATLUS•CBC•電通•TMS

◆デビルチルドレン（悪魔と人間の間にできた子供）の甲斐刹那（カイ セツナ）に要未来（カナメミライ）の2人が主人公だ。それ以外にも250以上のデビルが登場するぞ

任天堂新社屋への道のりVol.7

そろそろこのコーナーもお終いという感じまで、仕上がってきた任天堂の新社屋。先月の写真と比べても、建物の外観上の変化はほとんどない。強いて違いをあげると、敷地内に植木が1本植えられていることぐらい。内装がどれくらいすすでいるのかは外から見ただけではわからないけど、10月末の完成まであとわずかだ。

◆先月号との写真の違いは、とりあえずという感じで植えられた植木が、1本ポツンとあって、外灯もできあがっていたぞ

イベント EVENT

TBSラジオ「有限会社桃太郎商店」で「おまつり応援団」結団式が開催!!

「有限会社桃太郎商店」は、お笑いコンビ・アリtoキリギリスと、グラビアアイドル・堀越のりちゃん、そして『桃太郎』シリーズでおなじみのゲーム作家・さくまあきらさんという異色の4人が、週に1回お届けする30分ラジオ番組だ（TBSラジオ毎週月曜深夜12：30～13：00）。8月18日の公開録音では、特大キングボンビー（2m20cm）も参加した、「おまつり応援団」結団式イベントが開催されたのだ。巨大なボンビーの登場に来場者は大喜びだったぞ。

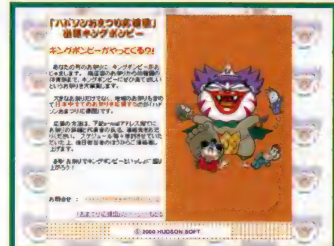
◆4人の軽快なトークで番組はすすんでいくのだ。当日の会場はリスナーやファンで大賑わいだったぞ

◆巨大なキングボンビーが登場したのだ。こんなに大きいと応援というよりは、おじゃまという感じかも?!

「おまつり応援団」に応援して欲しいお祭り大募集!!

日本全国のお祭りを応援するために結成された「ハドソンおまつり応援団」。すでに、青森ねぶた祭り、高知よさこい祭り、徳島阿波踊りと、日本の夏を代表するお祭りに、キングボンビーが登場しているのだ。「おまつり応援団」は、GBアドバンス用のソフト『桃太郎まつり』との連動キャンペーンなので、今後も全国のお祭りに出張参加していくぞ。さらに、「おまつり応援団」は、大きなお祭りだけでなく、商店街のお祭りから、幼稚園の体育祭まで、日本中のあらゆるお祭りを応援してくれるのだ。また、「桃太郎商店」のメンバーが出張参加することもあるかもしれないぞ。どしどし、応募しよう!!

お問い合わせ先

〒104-8446
東京都中央区築地4-1-17銀座大野ビル
株式会社ハドソン 桃太郎事業部「おまつり応援団」係 まで

◆インターネットでも詳しく紹介しているぞ。www.webbee.net。またE-MAILでの申込みも可能だ。momo2000@www.hudson.co.jp

さあ！お祭りでキングボンビーといっしょにガンガン盛り上がろう!!

●はみだしNEWS●「桃太郎商店」の公開録音には、常連のリスナーさんもたくさん来ていた。番組の中で読まれたハガキを投稿した本人が偶然来ていたりして、番組自体もかなり盛り上がっていたぞ。

●はみだしNEWS●『黄金の太陽』の、戦闘画面の迫力に驚いた人も多いはず。実はこの場面、2Dだけじゃなく、3Dの演算処理も加え、これまでにない迫力ある戦闘画面を実現しているのだ。

糸井さんのホームページに衝撃ニュース 期待ソフト『MOTHER3』が開発中止!!

糸井重里さんの運営するインターネットのホームページ、ほぼ日刊イトイ新聞（www.1101.com）の中にある人気コーナー「樹の上の秘密基地」。ここは、糸井さんだから知っている任天堂のナイスな話を紹介しているコーナー。ソフト制作の裏話や制作者の本音が聞けるので、個人的にも大好きなコーナーだ。スペースワールド直前の8月22日に更新された最新の内容は、なんと「『MOTHER3』の開発が中止になったことについての糸井重里・岩田聡・宮本茂の座談会」。これを見て、編集部一同大ショック。64ドリーム創刊当時から『MOTHER3』の発売をとっても楽しみにしていただけに本当に残念だ。この気持ちは、発売を心待ちにしていた読者のみんなも同じだろう。

もちろん、開発に携わっていた、糸井さん、岩田さんをはじめとするHAL研の皆さんら関係者の方々の悔しさは、ファンの落胆の比ではないだろう。『MOTHER』シリーズの今後については正確なことはわからないが、『MOTHER3』が「ゲームキューブ」や「BGアドバンス」で再び復活する可能性は、少なそうだ。

↑かなりの分量で読みごたえのある座談会だ。できるだけたくさんの人に読んでもらいたい

『マリオテニス64』スペシャルゲームコンテスト、64ドリーム杯「リングトーナメント」結果発表！

順位	結果	名前（年齢）
1位	2905	愛知県／沓名春樹さん（17）
2位	2583	東京都／山川 淳さん（24）
3位	2545	東京都／吉本茂紀さん（16）
4位	2544	新潟県／駒形映夫さん（14）
5位	1952	大分県／吉岡文彦さん（14）
6位	1851	埼玉県／岡田幸一さん（17）
7位	1742	鳥取県／清水 聡さん（20）
8位	1714	大阪府／P.N.任風さん（15）
9位	1653	沖縄県／田場千春さん（15）
10位	1565	広島県／石井佑樹さん（15）

先月号で開催した『マリオテニス64』のリングトーナメント大会の結果を発表！この大会は、スペシャルゲームのリングトーナメントで、エントリーコード「3C9CU43CR」と入力すると遊ぶことができる「64ドリームトーナメント」の結果を競うというものだ。みごと1位に輝いたのは、2905ポイントを獲得した、愛知県の沓名春樹さん。さすがの編集部でも頭が下がる見事な成績。商品として、お好きなN64ソフトを進呈いたします。

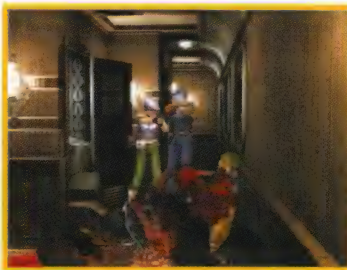
期待のGBアドバンス用ソフト『黄金の太陽』のホームページがオープン!!

『黄金の太陽』のホームページがオープンしたので紹介するぞ。『マリオゴルフ64』や『マリオテニス64』と、連続して人気ソフトの開発を手がけているキャメロット。キャメロットが、現在制作をすすめている、超期待の新作RPGが、GBアドバンス用ソフト『黄金の太陽』だ。スペースワールドで展示されていたから、実際に遊んだ人も多いんじゃないかな。ホームページ上の情報はどんどん更新されていく予定なので、64ドリームともども要チェックだね。

↑ホームページのアドレスは、www.camelot.co.jp/taiyo/

↑会場でも大人気だった『黄金の太陽』。完成が楽しみだね

カプコンの『バイオハザード0』は「ゲームキューブ」での発売に変更!!

N64ソフトとして開発が進んでいた『バイオハザード0』が、来年7月発売予定の任天堂の次世代ゲーム機「ゲームキューブ」での発売に変更されることが、カプコンから正式に発表された。発売時期や価格などはまだ未定だが、より高度な画像表現が可能になる「ゲームキューブ」なら、『バイオハザード0』の迫力がよりリアルにアップすることは間違いなさそうだ。

↑「ゲームキューブ」との同時発売は難しそうだけど、カプコンではできるだけ早い早期に発売を予定しているそうなので、楽しみだね（画面はN64版のもの）

豪華賞品がゲットできる「サクラポイント」キャンペーンがただいま好評実施中!!

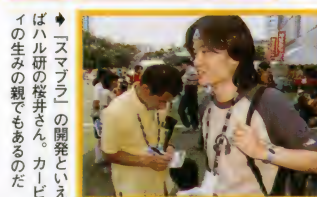
メディアファクトリーがGBカラー専用ソフト『サクラ大戦GB～檄・花組入隊!』や歩数計付き携帯ゲーム「ポケットサクラ」の発売を記念して、抽選で豪華商品があたる、キャンペーンを実施しているぞ。ファンならずともほしくなるグッズばかりだね。商品についているサクラポイントを集めて、どんどん応募しよう！

応募先
150-0002
東京都渋谷区渋谷3-3-5モリモビル
メディアファクトリー
「サクラポイントキャンペーン」係 まで

問合せ先
メディアファクトリーお客様相談窓口
電話：03-5469-4880

↑50名に当るA賞は「サクラ大戦GBオリジナル帝撃缶」。中には特製のフェイスタオルとバスタオルが入っているぞ

9月28日放送の「64マリオスタジアム」で、『スマブラ』日本一が決定！

9月28日放送の「64マリオスタジアム」で、「ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ 日本一決定戦」が行われるぞ。全国8ブロック、総参加者7000人の地方大会を勝ち抜いてきた8人の『スマブラ』名人達が、トーナメント形式で激突するチャンピオン大会だ。ここで、名実ともに『スマブラ』日本一が決定するわけだね。大会の解説者として、このゲームの生みの親である桜井正博さんも登場。『スマブラ』ファンは必見だよね。

↑昨年のN64の大ヒットソフトといえば『スマブラ』だよね

↑『スマブラ』の開発といえばハル研の桜井さん。カービィの生みの親でもあるのだ

64DD通信 ロクヨンディーディーつうしん

いままで64DDに関する情報をお伝えしてきた「64DD通信」。今月から、64DDソフトに関する情報は、通常のソフト紹介ページで、64DD本体やサービスに関する情報は毎月新聞内の特設「64DD通信」のコーナーで紹介していくことになったのだ。これからもよろしくね。

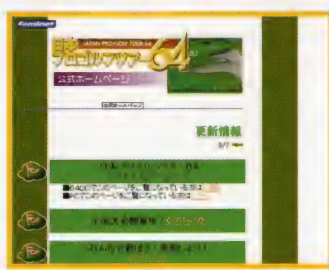
「マリオアーティスト甲子園」結果発表!!

『ペイントスタジオ』や『タレントスタジオ』で、自分が作った自慢の作品を競う、ランドネットDD「マリオアーティスト甲子園」の審査結果が発表されたぞ。最優秀賞は「born to be…」で応募したきょうへいさんと、「トマト」で応募したキリンさんのお2人。2人にはハリウッドへの旅がペアでプレゼントされたのだ。また、描代子さんやk@zuさんらの64ドリームの常連さんも見事入賞!! 入賞されたみなさん、おめでとうございます。ところで我らが中植先生は残念ながら、忙しくて応募するのを忘れてしまったのだ。優勝間違いなしだと思っていたのに、とっても残念。『ポリゴンスタジオ』の配布も完了したし、次回は3本のソフトで応募できるような企画があれば楽しいよね。

◆描代子さん絵ハガキサービス特別賞受賞おめでとうございます。引き続き64ドリームにもすてきな作品を送ってきてね

「born to be」：きょうへいさん
「トマト」：キリンさん

『日本プロゴルフツアー64』全国大会開催中

『日本プロゴルフツアー64』は国内の有名コースをを再現した、本格的ゴルフゲーム。このソフトを使って全国大会が開催されているのは知っているかな。ソフトを持っているなら、大会用IDを入手して、即大会に参加しよう。

◆IDの取得方法など、詳細は公式ページでチェックしてね。golf.randnetdd.co.jp/

お詫びとお知らせ

三浦ゆうま先生の4コママンガを楽しみにしていた方、ごめんなさい。突然の決定で申し訳ないけど、来月号より毎月新聞の4コママンガは、読者のみなさんからの作品を掲載することにしたぞ。ということで、さっそく作品を大募集。とりあえず今回のテーマは、ゲームに関することならなんでもOKだ。君の大好きなゲームソフトの主人公やストーリーをネタにしてもいいし、発表されたばかりの「ゲームキューブ」や、興奮さめやらないスペースワールドのネタでもいいぞ。作品のサイズは掲載スペースの関係上、「横：縦=1：3」で、まんがのタイトルも必ずつけて送ってね。プロ、アマは問わないので、我こそはと思う方、どんどん送って下さい。楽しみに待ってまーす。

送り先：64ドリーム編集部 毎月新聞4コママンガ係

キャンペーン 『牧場物語GB3』でレイモンド声入りオリジナル目覚し時計をもらおう

『牧場』シリーズの最新作、『牧場物語GB3～ボーイ・ミーツ・ガール』が、9月29日に4200円で発売されるのはもう知っているよね。この発売を記念して、テレビ東京「おはスタ」でおなじみのレイモンド・ジョンソンの声で起こしてくれるオリジナル目覚し時計が抽選で100名にプレゼントされるのだ。応募締切りは10月20日（当日消印有効）、誰でも応募できるのでふるって応募しよ

◆レイモンドが起こしてくれる特製の目覚し時計だぞ。ちょっとうるさいかもね?!

応募方法
官製はがきに①郵便番号 ②住所 ③氏名 ④年齢 ⑤職業 ⑥性別 ⑦電話番号 を明記のうえ郵送。

応募先
〒164-8773
東京都中野郵便局私書箱71号
「牧場物語GB3・目覚し時計プレゼント」64ドリーム係 まで

キャンペーン はまり度満点『風来のシレン2』の関連情報をいろいろと紹介するぞ!!

早解きクリアキャンペーン

まずは、チュンソフト恒例の「早解きクリアキャンペーン」のお知らせ。今回は先着順じゃなく、ゲーム内でのクリア時間の早さを競うのだ。早解きタイムランキングで、上位1000名にはチュンソフトから「鬼退治認定プレート（通しナンバー入り）」がもらえるぞ。取扱説明書に書いてある公式ルールをよく読んで応募してね。

◆通しナンバーの入った「鬼退治認定プレート」だ。君は手に入れられるかな？

ラッピングバス登場!!

最近街中でよく見かけるようになったラッピングバス。『風来のシレン2』もそれに仲間入りしたぞ。来年の夏頃まで、京王バスの永福営業所・中野営業所内の路線で運行しているので、見かけるチャンスは結構多いかもね。

スナック菓子も登場

9月25日から全国のローソンで、「ひみつのカード」が入った、『風来のシレン2』スナックが限定発売されるぞ。

◆エスビー食品の『風来のシレン2』スナック。9月25日から80円で発売されるぞ（数量限定）

プレゼントのお知らせ

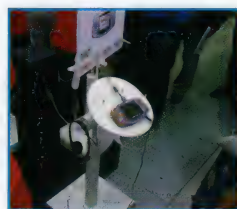
チュンソフトさんより、すてきなプレゼントをいただいたぞ。欲しい人は、読者アンケートハガキに、下のプレゼント番号と商品名を書いて送ってね。

『風来のシレン2』特製シール 5名 プレゼント番号32
『風来のシレン2』モンスターシール大図鑑 5名 プレゼント番号33

●はみだしNEWS● 文藝春秋9月号で、「趣味は女房」という橋本大二郎高知県知事が、「奥様以外の趣味は?」の質問に、「最近はゲーム、『ゼルダの伝説』が好き」と答えていた（富山県ブルーベリィさんの情報）。

GBソフト情報局

任天堂スペースワールド特集

GBアドバンスや、セレビィプレゼントに注目が集まっていた、今年のスペースワールド。でも、61タイトル出展された「GBソフト体験コーナー」も、意欲的なRPGからお手軽パズルまで、注目作がズラリ勢揃いで大盛況だったのだ。そこで今月は、スペースワールドに出展された61タイトルのうち、25タイトルをピックアップして紹介しよう。GBアドバンスでもバッチリ遊べるGBソフト。末永く遊べる名作は見つかるかな？

➡GBアドバンスのソフトについては、本誌22ページから詳しく紹介しているぞ

➡待ち時間がいちばん長かったのは「とっとこハム太郎」の90分待ち。テレビアニメも大人気

出展ゲームボーイソフト一覧

	ソフト名	ジャンル	メーカー	発売日	価格	開発度	待ち時間
C専	ウィザードリィ	RPG	アスキー	秋	4500円	80%	30分
C専	ウィザードリィⅡ　リルガミンの遺産	RPG	アスキー	秋	4500円	80%	30分
C専	ウィザードリィⅢ　ダイヤモンドの騎士	RPG	アスキー	秋	4500円	80%	30分
C専	ハムスターパラダイス(3ちゅりー)	SLG	アトラス	12月	未定	90%	60分
	真・女神転生デビルチルドレン[赤の書]	RPG	アトラス	11月	4300円	90%	60分
	真・女神転生デビルチルドレン[黒の書]	RPG	アトラス	11月	4300円	90%	60分
C専	JETでGO!	SLG	アルトロン	10月	4500円	100%	15分
C専	GRAND CASINO	TAB	アルトロン	10月	未定	80%	15分
C専	パズルボブルミレニアム	PUZ	アルトロン	11月	未定	90%	30分
C専	ビリヤードクラブ	TAB	アルトロン	9月	4500円	100%	15分
C専	ギミックランド	TAB	アルファドリーム	冬	未定	70%	15分
C専	コトバトル(仮)	PUZ	アルファドリーム	冬	未定	70%	30分
C専	スペースネット（仮）	RPG	イマジニア	冬	未定	80%	30分
C専	カードキャプターさくら~友枝小学校大運動会~	ETC	エム・ティー・オー	10月6日	4280円	100%	30分
C専	コマンドマスター	RPG	エニックス	冬	5900円	90%	30分
C専	ドキドキ伝説　魔法陣グルグル	RPG	エニックス	冬	6400円	80%	60分
	シルバニアファミリー2(仮)	ADV	エポック社	12月	3980円	60%	30分
	パズルデショーブヨ!ウータマちゃん	PUZ	加賀テック	9月29日	3800円	100%	30分
C専	ぼくのキャンプ場	SLG	加賀テック	9月22日	3980円	100%	30分
C専	六門天外モンコレナイトGB	RPG	角川書店	11月	4300円	90%	30分
	ロックマンX サイバーミッション	ACT	カプコン	10月20日	3980円	100%	45分
	Boon Boon カブーン	ACT	ギャップス	10月26日	3800円	99%	15分
C専	新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画	TAB	キングレコード	9月29日	3980円	99%	15分
C専	大刀(DAIKATANA)GB(仮)	ACT	コトブキシステム	10月30日	4200円	100%	15分
C専	Dance Dance Revolution GB2	ETC	コナミ	11月16日	4800円	90%	15分
C専	エアフォースデルタ	SHT	コナミ	11月22日	4500円	100%	15分
C専	ビートマニアGBガッチャミックス2	SLG	コナミ	9月28日	4500円	100%	15分
C専	ポップンミュージックGBアニメーションメロディ	SLG	コナミ	9月7日	4500円	100%	15分
C専	ポップンミュージックGBディズニーチューンズ(仮)	SLG	コナミ	11月22日	4500円	100%	15分
C専	ミニゲームはじめました	ETC	コナミ	未定	未定	90%	15分
C専	ぽけっとぷよぷよ~ん	PUZ	コンパイル	9月22日	3980円	100%	15分

	ソフト名	ジャンル	メーカー	発売日	価格	開発度	待ち時間
C専	電車でGO!2	SLG	サイバーフロント	12月	5200円	60%	15分
	Go! Go! ヒッチハイク2	ADV	J・ウイング	10月13日	4500円	100%	15分
C専	ポケットクッキング	SLG	J・ウイング	10月	4800円	100%	30分
C専	ハムスター倶楽部　あわせてチュー	PUZ	ジョルダン	9月22日	3980円	100%	45分
	ハムスター倶楽部2	SLG	ジョルダン	未定	未定	80%	45分
C専	ポップンポップ	PUZ	ジョルダン	未定	3800円	100%	30分
	ぐるぐるとなかよし	ADV	スティング	12月	未定	40%	15分
	携帯電獣テレファング スピードバージョン	RPG	スマイルソフト	11月1日	4700円	90%	45分
	携帯電獣テレファング パワーバージョン	RPG	スマイルソフト	11月1日	4700円	90%	45分
C専	ブレイブサーガ　新章アスタリア	RPG	タカラ	11月	未定	70%	15分
C専	ソロモン	PUZ	テクモ	9月29日	4300円	100%	30分
	テイルズ オブ ファンタジア　なりきりダンジョン	RPG	ナムコ	11月10日	4500円	100%	30分
	ポケットキング	SLG	ナムコ	未定	未定	70%	30分
	攻めCOMダンジョン　ドルルルアーガ	RPG	ナムコ	12月15日	4500円	100%	45分
C専	ゼルダの伝説ふしぎの木の実　大地の章(仮)	RPG	任天堂	12月	3800円	90%	60分
C専	とっとこハム太郎　ともだち大作戦でちゅ	ETC	任天堂	9月8日	3800円	100%	90分
C専	ドンキーコング2001	ACT	任天堂	12月	3800円	95%	60分
C専	ポケモンでパネポン	PUZ	任天堂	9月21日	3800円	100%	45分
C専	マリオテニスGB	SPT	任天堂	11月1日	3800円	80%	60分
C専	モンスタータクティクス	RPG	任天堂	12月	3800円	100%	15分
	怪人ゾナー	ADV	任天堂	10月21日	3800円	90%	30分
C専	伝説のスタフィー（仮）	ACT	任天堂	12月	3800円	100%	30分
C専	グランディア　パラレルトリッパーズ	RPG	ハドソン	12月	4500円	80%	30分
	From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生!	RPG	バンプレスト	冬	未定	20%	60分
	金田一少年の事件簿~10年目の招待状~	ADV	バンプレスト	11月	3980円	90%	45分
	仙界異聞録 準提大戦~TVアニメーション仙界伝 封神演義より~	SLG	バンプレスト	11月	3980円	90%	45分
C専	ザ・ブラックオニキス	RPG	ビービーエス	2000年	未定	90%	15分
C専	牧場物語GB3　ボーイ・ミーツ・ガール	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア	9月29日	4200円	100%	45分
C専	スーパーロボットピンボール	TAB	メディアファクトリー	12月上旬	未定	70%	30分
C専	ゴン太のおきらく大冒険	RPG	レイアップ	9月29日	3980円	100%	45分

表のみかた

ソフト名の前に「C専」とあるものは、ゲームボーイカラー専用ソフトです。
「開発度」はスペースワールド出展時のもので、完成を100%とした場合の当時の開発度の目安です。
「待ち時間」は8月25日13時時点の、各ブースに並んでプレイするまでに要する待ち時間の目安です。

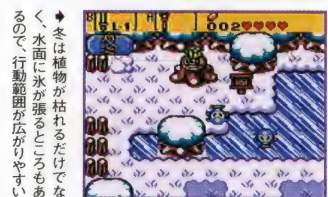
ジャンル略称

ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　PUZ：パズル
RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　ETC：その他のジャンル
SLG：シミュレーション　TAB：テーブルゲーム

季節を操る「四季のロッド」

大地の謎を解くための重要アイテム「四季のロッド」。手に入れると、乱れた季節を少しだけ操れるようになるのだ。操った季節にともない、地形にも変化が現れるぞ。

◆四季のロッドを手にしたリンク。四季がメチャクチャになってしまった、大地の謎を解くカギになるアイテムだ

◆「四季のロッド」とともに「冬の力」を授かった。これで季節を少し変化させられるぞ

◆冬は植物が枯れるだけでなく、水面に氷が張るところもあるので、行動範囲が広がりやすい

◆馬上から城を眺めるリンク。ゲーム中はこのような画像が随所に入るようだ

ゴルゴンに連れ去られたディンを救え！

冒険の途中で、リンクは美しい踊り子「ディン」と出会い、楽しいひとときを過ごしていた。しかし、突如巻き起こった竜巻がディンを連れ去ってしまった。闇将軍「ゴルゴン」のしわざだ！ 竜巻が消えると、大地の春夏秋冬が次々に移り変わるという異変に襲われた。連れ去られたディンと、大地を異変から救うため、リンクの冒険が始まる。

闇将軍ゴルゴン
◆「我が名は闇将軍ゴルゴン。きさまの正体は大地の巫女だ！」という言葉を残し、竜巻によってディンを連れ去る

◆ゴルゴンに捕らわれてしまったディン。何故ゴルゴンはディンを連れ去ったのだろうか

◆旅の途中で出会ったディンとダンスをしていたが、竜巻によってディンが連れ去られる

踊り子ディン
◆旅芸人の一員で、人気の踊り子。勝ち気で活発な性格の少女だ。ある重要な使命を背負っているらしいが…？

GBカラー専用
モンスタータクティクス
ジャンル RPG
任天堂 12月発売予定 価格：3800円

ドキドキのかくれんぼゲームだ

このゲームは、5年ぶりに開かれたイラルディ王国名物のモンスターハンティング大会に出場し、より強いモンスターをゲットすることが目的。しかもそのダンジョン内は限られた範囲しか見ることができない、かくれんぼバトル。横を向いた瞬間、モンスターに出会うなど、ドキドキの連続で、楽しめること間違いなしだ。

◆限られた視界しか見ることのできないダンジョン。慎重に進まないといけないみたいだね

◆横を向いた瞬間にモンスターを発見することも!!常に視界を移動してモンスターを探してみよう

◆モンスターとのバトルはターン制だ。しかもタイム制限があるらしいので、さらにドキドキだね

◆どんな強いモンスターがいるのか楽しみ。モンスターハンティング大会で優勝できるかな

モンタクスキルでパワーアップ

モンスターを倒すとモンタクを入手できる。この中からモンタクスキルという特殊能力を取り出すことで、主人公をよりパワーアップさせることができるみたいだ。

◆魚拓ならぬモンタクがモンスターを倒した証なんだ。モンタクスキルをゲットできるかな

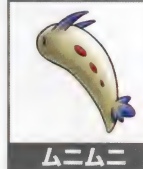
たくさんのモンスターが登場するぞ

トッピー

リリス　アイアン

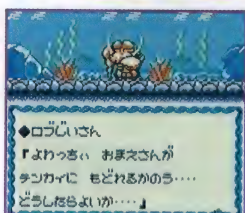
バハーム

ムニムニ

© 2000 Nintendo　© 2000 Nintendo/SPIRAL

テンカイの王子スタフィーの大冒険!

ゲームボーイカラーにニューキャラクターが登場! その名はスタフィー! 空高く浮かぶ「テンカイ」という王国に帰るために、テンカイの王子スタフィーが大冒険!

◆巨大なクジラにびっくり!となりにいるのは仲間のキョロロン。このクジラは味方なのだろうか?

◆大嵐で海に落ちてしまったスタフィー。平和だった海が、なぜか乱暴者だらけになっていた!?

◆ロブじいさんはスタフィーの心強い味方。海に落ちたスタフィーを助けてくれた恩人だ

無事「テンカイ」に帰れるかのぅ

◆ここは氷山が浮かぶ寒そうな海だね。他にも色々な海を冒険するのだろうか?楽しみだね

◆ボスキャラの登場!とんでもなく大きなヤツだけど、きっと弱点があるはずだぞ!

◆シューティングゲームみたいだけど、ホウキに乗って空を飛んでるのはもしかしてスタフィー!?

GB&GBカラー
怪人ゾナー
ジャンル ADV
任天堂　10月発売予定
価格:3800円

ついにあの怪人ゾナーが登場ゾナ〜!

テレビ等でおなじみの「怪人ゾナー」がゲームボーイソフトになったぞ。「なぞベンチャー」という新しいジャンルのこのゲームは、なぞなぞとアドベンチャーゲームがひとつになった今までに無いゲームだ。テレビで発表されるパスワードを入力したり、家にあるリモコンを使って最新なぞなぞ６００問に挑戦しよう。全部解けたら天才ゾナ〜。

わたしが怪人ゾナ〜!

スペースワールド2000の会場イベントでも大人気だった怪人ゾナー。実際に会場のステージでゾナーを見た人も多いんじゃないかな? 今度はゲームボーイで会えるぞ。

◆この学校に転校することになった主人公(つまり君)だは、転校早々学校が狙われていることを知る

◆学校のいろんな場所で「ナゾラーバトル」に勝利しなければならないのだ

◆「ナゾラーバトル」は、なぞなその答えと理由の2つを答えなければならないゾナ〜

◆この問題の答えが、君にはわかるゾナ〜?冬によく鍋料理なんかに入れる、あの野菜ゾナ〜

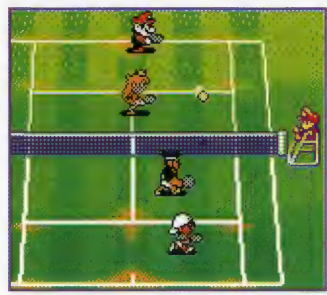
◆ゾナーと「ナゾラーバトル」だ!よ〜く考えたら答えがわかるはずだぞ。あわてないようにね

◆これは通信ケーブルを使った「通信ナゾラーバトル」の画面かな?集めたなぞなぞで友達と対戦しよう

◆答えが正解だと、その理由を3つの中から選ぶゾナ〜。よく読めばわかるはずゾナ〜

 © 2000 NINTENDO

『マリオテニス64』とリンクする本格テニスゲーム

ロイヤルテニスアカデミーに入学し、同じ学校の友達や他の学校のライバル達と試合をしながらテクニックを磨け！学校での練習や、試合をするごとにゲットできる経験値を、キャラクターの能力に振り分けることで、自分だけのオリジナル選手を育てていこう。64GBパックを使えば、『マリオテニス64』で育てたキャラクターを使うこともできるんだ。

➡白いキャップのアレックスと、パートナーのハリーが対戦しているのはマリオとピーチのペアだ

➡学校以外にもいろんな場所にいけける？道をふさいでいるのは何者なんだろうね。対戦するのかな？

➡オープニングのワンシーン？主人公の男の子アレックスと、女の子の主人公ニーナの2人だ

➡ここはロイヤルテニスアカデミーかな？どうやらテニスの練習をするところのようだけど・・

➡公園らしき所にいるアレックス。学校の中庭かもしれないけど・・。なにをしているのかな？

➡とってもカラフルなコートにいるアレックス。こんなコートで試合が行われるんだね

➡いろんな練習や試合をこなしていくことで主人公が成長するんだ。どんな選手に育てようかな？

➡ロイヤルテニスアカデミー正面。歴史ある建物みたいだね。物語はここに入学するところから始まる

➡『マリオテニス64』で試合をするアレックス。GBパックとソフトがあればこんなこともできるぞ

➡『マリオテニス64』で試合をしても経験値を得ることができるんだ。名プレイヤーをめざそう！から始まる

GBカラー専用

ドンキーコング2001

ジャンル ACT
任天堂 12月発売予定 価格：3800円

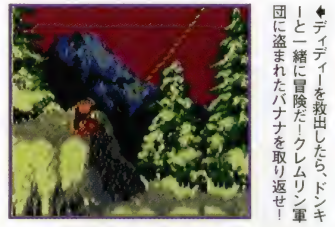
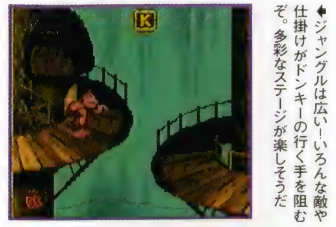
パワフルなドンキーと元気なディディー

風の強い嵐の夜のこと・・。悪名高いクレムリン軍団が、バナナ倉庫のバナナを盗んだ上に、見張りをしていたディディーをタルに閉じこめてジャングルの茂みに放り出してしまった！そのことに気づいたドンキーは、バナナとディディー救出に出かけるのだ。40コース+隠しエリアがある広大なジャングルを、ドンキーとディディーが所狭しと大暴れ！

➡ジャングルは広い！いろんな敵や仕掛けがドンキーの行く手を阻むぞ。多彩なステージが楽しそうだ

➡ディディーを救出したら、ドンキーと一緒に冒険だ！クレムリン軍団に盗まれたバナナを取り返せ！

➡もちろんおなじみの水中ステージだってあるんだ。ドンキーのアクションもいつも通りだぞ

➡ここはクレムリン軍団の基地なのかな？ローリングアタックやタル攻撃で突き進んでいこう

GBカラー専用

ポケモンでパネポン

ジャンル PUZ
任天堂 9月21日発売 価格：3800円

ポケモンと一緒にパネポンだ!!

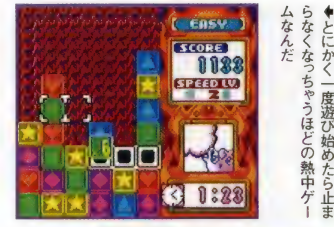
とっても簡単な操作なんだけど、ついついハマってしまうパズルゲーム『パネポン』。その最新作はポケモンキャラと楽しむことができるんだ。通信ケーブルを使った友達との対戦はもちろん、1人プレイでもコンピュータのトレーナーを相手に勝負をすることができるぞ。秋の夜長はパズルゲームでハマっちゃおう。

➡1人プレイで6つ、2人プレイで3つのゲームモードがあって、どれも楽しめるぞ

➡とにかく一度遊び始めたら止まらなくなっちゃうほどの熱中ゲームなんだ

➡人気のポケモンが数多く登場。一体、どんなポケモンが登場するのか、楽しみだよね

➡どんな強いモンスターがいるのかお楽しみ。モンスターハンティング大会で優勝できるかな

©2000Nintendo / CAMEROT ©1994,2000 Nintendo/Game by Rare.Rareware Logo is a trademark of Rare,
©1995-2000Nintendo / Creatures inc. /GAME FREAK inc. ©2000 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS.

GBカラー専用

グランディア～パラレルトリッパーズ～

ジャンル RPG

ハドソン　12月発売予定　価格：4500円

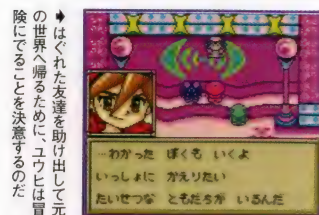
あの『グランディア』がGBCに新登場！

ある事件がきっかけで異世界へとばされてしまった主人公ユウヒと2人の友達。はぐれてしまった友達をさがし、元の世界に戻るためには「カギ」を手に入れなければ。フィーナやジャスティンといった心強い仲間とともに、ユウヒの旅が始まる・・。大人気RPGシリーズの最新作が、GBとは思えないほどの圧倒的なスケールで展開するのだ！

➡はぐれた友達を助け出して元の世界へ帰るために、ユウヒは冒険にでることを決意するのだ

➡巨大な生物が群生するジャングル。ユウヒ達が最初に冒険をする「深き樹海」と呼ばれる場所だ

➡すべてを焼き尽くすというボルグ火山の地下には、地底人達が生活しているのだ

➡ユウヒを助けてくれる仲間のひとり、ミルダ。旅の途中でいろんな人との出会いがあるみたいだぞ

シリーズおなじみのバトルシステム

戦闘にはIP（イニシアティブ・ポイント）という『グランディア』シリーズおなじみのシステムを採用。魔法や技などのバトルカードを使って、戦略性のあるリアルタイムの戦闘が楽しめるのだ。多種多様なバトルカードは宝箱などで入手することができるぞ。

➡リアルタイムな戦闘を楽しむことができるシステムを採用。シリーズおなじみの戦闘シーンだ

➡バトルカードになっているアクション。このカードを入手すれば、いろんな魔法や技を出せるんだ

GBカラー専用

コマンドマスター

ジャンル RPG

エニックス　冬発売予定　価格：5900円

2本目の動きセンサー対応ソフトだ！

いろんな能力をもったキャラクター「ネオス」を呼び出して、バーチャル空間で戦わせる「Vバトル」。そんな遊びが大流行している、近未来を舞台にしたRPGだ。ネオスを召喚したり、相手を攻撃するためには、画面の指示に従って実際にGBを上下左右に傾けて、コマンドを入力しよう。キミはうまくネオスを召喚して戦わせることができるかな？

➡主人公と一緒に、Vバトルを勝ち抜き、いろんなネオスを集めていこう

➡マップ上で対戦相手を捜したり、情報を集めたりしてみよう

➡緑のバーと青いマークが一致したときにGBを動かし、ボタンを押すんだ

➡戦闘シーンでも、上と同じ要領でコマンドを入力してやろう

GB&GBカラー

仙界異聞録 準提大戦 ～TVアニメーション『仙界伝 封神演義』より～

ジャンル SLG

バンプレスト　11月発売予定　価格：3980円

「仙界伝 封神演義」の外伝なのだ

アニメにもなった人気コミック「封神演義」がGBに登場するぞ。ジャンルとしてはSLGなんだけど、初心者にもわかりやすいシステムになっているので、ふだんSLGで遊ばない（んじゃないかと思われる）封神演義ファンの女の子にも安心だ。ちなみに、ストーリーの方は原作の外伝的な話になっていて、ゲームオリジナルのキャラも登場するんだ。

➡SLGといっても、システムはRPGの戦闘シーン風で、初心者にもわかりやすくなっている

➡キャラクターによって、攻撃方法がちがうのだ

➡宝貝（ぱおぺえ）攻撃は、通常の攻撃よりも効果が大きいのだ

➡ゲームオリジナルキャラの1人「朔氷姫」。気さくで明るい性格の少女らしい

©1997-2000 GAME ARTS ©2000 HUDSON SOFT ©2000ESP ©ブレインドック/吉崎観音/いづなよしつね/藤岡建機/撫荒武吉/エニックス 2000
©安能務・藤崎竜/集英社・テレビ東京・封神プロジェクト1999 ©BANPRESTO 2000

スーパーロボットピンボール
GBカラー専用　ジャンル TAB
メディアファクトリー　12月上旬発売予定　価格：未定

ボス戦までのゲームの流れを紹介!

通常ステージのバンパーキャラを全て倒すと、対ボス戦に突入する。ボスにボールをガンガン当てて、体力をゼロにすればステージクリア。逆に、ボスもスーパーロボットに対して攻撃してくる。もし先にスーパーロボットの体力がゼロになると、破壊されてしまい、得点が一切入らないまま、バンパーキャラを倒すところからの再開となるのだ。

↑まず台の上段にいる、バンパーキャラクター（ザク）にボールを当てて、全て倒すんだ

↑すると対ボス戦の「スクランブルステージ」に突入するので、自分のスーパーロボットを選ぶ

↑対決画面に移動し、いよいよボス対スーパーロボットの対決だ。ガンガンボールを当ててやろう

↑ボールを上手く操って「役」を完成させると、必殺技を繰り出せる。ボスに大ダメージだ!

金田一少年の事件簿～10年目の招待状～
GB&GBカラー　ジャンル ADV
バンプレスト　11月発売予定　価格：3980円（予価）

ジッちゃんゆずりの名推理が冴える!

マンガやアニメで大人気の「金田一少年の事件簿」がノベルタイプのアドベンチャーゲームで登場するぞ。名探偵・金田一一とともに、ペンション「潮見荘」で起こる連続殺人事件の謎を解き明かそう。ゲーム中のキミの選択によって、ストーリーやエンディングがガラッと変化するから、全ての謎が解けるまで、何度でもゲームが楽しめるぞ。

↑事件の発端となった1通の手紙。10年前に起こった事件と関係があるらしいが…

↑選んだ選択肢によって、その先の展開ががらっと変わってしまうのだ

↑マップ画面で、手がかりをもとめて歩き回ろう

↑女の子に大人気の明智警視が捜査の進み具合を評価してくれるのだ

Dance Dance Revolution GB2
GBカラー専用　ジャンル ETC
コナミ　11月16日発売予定　価格：4800円

早くもGB版の第2弾が登場だ!!

指で操作するダンスダンスレボリューションGB版の第2弾が早くも登場だ。『Dance Dance Revolution 3rd MIX』と『Dance Dance Revolution Solo 2000』からの、20曲の楽曲が収録されているぞ。

こんな曲が収録されている

- IN THE NAVY'99
- Silent Hill
- LOVE MACHINE
- SKY HIGH
- CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE 他

↑家庭用では初の「Dance Dance Revolution Solo」シリーズからも楽曲が収録されているんだ

↑楽しく指でステップできる専用コントローラが同梱されるぞ。しかも前作とは色違いなんだって

↑とにかくいつでもどこでも気軽に楽しめるのが、このGB版の最大の特徴だよね

↑4つのプレイモードを搭載していて、練習をしたり、高得点を狙う等、様々なプレイが楽しめるぞ

スペースネット（仮）
GBカラー専用　ジャンル RPG
ISNA/イマジニア　今冬発売予定　価格：未定

未知の銀河系を探索・救出せよ!

宇宙調査機関ISNAのエージェントとなり、架空の銀河系「レインボー星系」を探索・救出するゲームだ。ISNAはレインボー星系からのSOS信号をキャッチした。レインボー星系がナゾの軍団によって襲われ、支配されようとしているらしいのだ。プレイヤーは、未知の惑星を探索しつつ、レインボー星系を救出するのだ!

↑ISNAエージェントの装備。ゲームボーイカラーに搭載された、宇宙探査ソフト「スペースネット」を使って、レインボー星系を探索するという設定だ

↑レインボー星系には、レインボー星を中心に7つの惑星が存在している

↑星系の情報は、ゲーム内に設定されたエージェント用ホームページを通じて入手できる

©葦プロ ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 2000 ©MEDIA FACTORY 2000 ©JUPITER 2000
©天樹征丸・金成陽三郎・さとうふみや／講談社・読売テレビ・電通・東映アニメーション ©BANPRESTO 2000©1998 2000 KONAMI&KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.
©2000 Imagineer Co.,Ltd. ©1999,2000 Timenet

GBカラー専用 ブレイブサーガ 新章アスタリア
ジャンル RPG
タカラ　11月発売予定　価格：未定

勇者たちと冒険にでかけよう！

PSでおなじみ『ブレイブサーガ』シリーズの最新作は、GBカラー用のRPG だ。「勇者」シリーズや「ライジンオー」など人気アニメのキャラクターでパーティを組み、異世界「アスタリア」を救う旅に出かけよう。登場するキャラクターは19作品からメカ・キャラ取り混ぜて150以上。中には「ダグラム」とか「ゴーグ」みたいな通好みなロボットも登場するぞ。

➡「絶対無敵ライジンオー」が初登場！地球防衛組のみんなも元気に登場してくれるのかな？

➡「サムライトルーパー」も今回初登場。もしかするとキミのお母さんは大喜びかも？

➡自動生成システムで、ダンジョンのマップは毎回変化するぞ。これなら何回でもあそべるね

➡「ガッツ」をためることで、超必殺技が出せるようになるぞ。どんな技が出せるのかな？

GBカラー専用 ドキドキ伝説 魔法陣グルグル
ジャンル RPG
エニックス　冬発売予定　価格：6400円

今月は、魔法陣の使い方

人気アニメ『魔法陣グルグル』のRPGだ。主人公のニケとククリは、それぞれ攻撃方法が違う(剣と魔法)って話は先月紹介したよね。そこで、今月は、ククリの使う魔法について紹介しよう。ククリは、魔法陣を描くことで攻撃や回復などいろんな魔法を使うことができるんだ。今回は、いろんなものを召喚して、攻撃する方法を見てみよう。

➡まずはどんな魔法を使いたいのか十字キーで選択しておこう。今回はこうげきね

➡魔法には、4種類の属性がある。状況に応じて、効果のありそうな属性をえらんでいこう

➡そういったことを全部選択し終わると、マップ上に魔法陣があらわれるのだ

➡おっし！これで召喚完了！あとはこいつでモンスターを攻撃するだけだ！

GBカラー専用 カードキャプターさくら～友枝小学校大運動会～
ジャンル ETC
エム・ティー・オー　10月6日発売予定　価格：4280円

さくらちゃんと一緒に運動会しよう！

秋と言えば運動会シーズン！ということで、登場したのがこの1本。おなじみ、さくらちゃんや、その仲間たちと一緒に、運動会のいろんな競技で思いっきり盛り上がっちゃおうというのがこのゲームの内容だ。つなひき、リレー、騎馬戦といったいろんな競技が楽しめるほかに、占いやプリント遊びなんかも楽しめちゃうぞ。

➡運動会をはじめるまえに、まずは赤組か、白組かどちらかをえらんでね

➡2人3脚なのだ。タイミングに合わせてA・Bボタンを押して走るんだ

➡テレビと同じさくらちゃんの声が、いろんなところで聞けてしまうぞ

➡お昼のエキシビジョンはバトンゲーム。これに成功すると、みんなの体力が回復するぞ

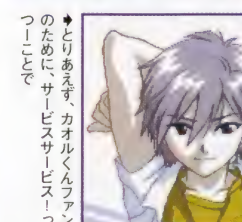
GBカラー専用 新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画
ジャンル TAB
キングレコード　9月29日発売　価格：3980円

…あなたはアガれないわ、それロンだもの

大ヒットしたアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の麻雀ゲームだ。綾波やミサトさんなど、アニメに登場した21人のキャラクターたちと卓を囲んで麻雀することができるぞ。また、3体のエヴァのうち好きなのを選んで、次々と使徒を麻雀で倒して(？)いくモードなんかもあるぞ。もちろん、通信対戦だってできるんだ。

➡どうもアスカにそそのかされて、碇指令に麻雀勝負を挑むことになったらしい(笑)

➡な、なんかできそうな手ですな。あぁっ！あたられたミサトさんがかわいそう

➡もしかして、エヴァが暴走すると、当たりパイを食ってくれたりするんだろうか？

➡とりあえず、カオルくんファンのために、サービスサービス！ってことで

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA ©TAMTAM/エニックス 2000 ©衛藤ヒロユキ/エニックス・テレビ東京・創通エージェンシー・日本アニメーション 2000
©CLAMP・講談社・NEP21 ©2000MTO Inc ©2000 KING RECORDS/GANSIS/GAINAX ©GAINAX/Project Eva.テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA制作委員会

同じ色の風船をつなげて消すパズル！

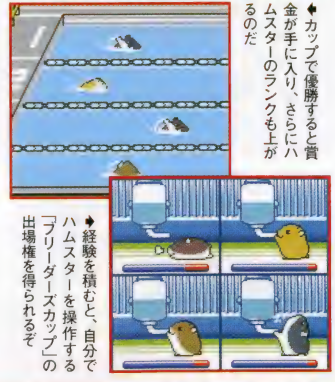
バブルンや小夜ちゃんなどのタイトーキャラが多数登場する、アクションパズルだ。左右にフワフワと移動している風船群に、同じ色の手持ち風船をぶつけて消していくというシステム。通信対戦はもちろん、オリジナルステージを作れる「エディットモード」も用意されている。作ったステージはパスワードによって保存・交換できるぞ。

◆ステージをクリアした後、どちらのステージに進むか選択するシステムだ

◆手持ち風船は2つ繋がっている。いかに効率よく同じ色の風船にぶつけられるかがカギ

GB & GBカラー
ハムスター倶楽部2
ジャンル SLG
ジョルダン　発売日未定　価格：未定

ハムスターのトップブリーダーを目指そう！

4種類のハムスターの中から1匹選び、より可愛く運動能力の高いハムスターに育て上げるゲームだ。毎日のしつけと調教を積み重ねてハムスターの能力を上げ、ハムスターの能力を競う「HAM'Sカップ」という競技会に出場させよう。そこで高い評価と賞金を稼いでブリーダーとしての地位を高め、栄誉あるブリーダーズマスターを目指すのだ。

◆カップで優勝すると賞金が手に入り、さらにハムスターのランクも上がるのだ

◆経験を積むと、自分でハムスターを操作する「ブリーダーズカップ」の出場権を得られるぞ

同じ数字を3つ以上並べよう！

おなじみ『ハムスター倶楽部』のキャラが登場するパズルゲームだ。同じ数字のブロックを3つ以上連結させると消えるシステムで、縦横一列に並べる必要はないぞ。ゲームを始める前に「応援キャラ」を選び、ゲーム中に出現する、そのキャラが描かれたブロックを消すと、ブロックの落下速度がダウンするなどの特殊効果が現れるのだ。

◆パズルゲームの醍醐味「れんさ消し」も可能だ。数字ブロックは1〜5までの5種類あるぞ

◆キャラクターブロックをタイミング良く消して、応援キャラの特殊効果を上手に利用しよう

打倒ザイン！戦えエックス！

過去の戦いのデータをよみがえらせたシャドウハンターのザインたちを倒すため、我らがエックスが立ち向かう！ステージに隠された4種類のパワーアップパーツを手に入れてパワーアップしたり、ステージボスを倒して特殊武器を手に入れて強敵に立ち向かうのだ。過去のデータがよみがえったため、懐かしいボスも登場するぞ。

◆オープニングのワンシーン。今回の事件を説明するゼロ

◆ギーメルと戦うエックス。忍者のような動きを見せるギーメル

気まぐれカーくんを探してぷよ対決！

ある日、アルルがサーカスを見に行くと、カーくんが突然サーカステントに駆け込んでしまった！あわてて追いかけるアルルの前に、おなじみのメンバーがぷよぷよ対決を挑んでくるぞ。最大17人の対戦相手が現れる「ストーリーモード」や、自分の「かんばん」をかけて戦う「こうしきせん」などゲームモードも多彩なのだ！

◆いつもの楽しいストーリーモード。カーくん探しのプチ冒険だね

◆グラフィックもきれいだけど、キャラクターの声も取り込まれいるぞ

仲間にしたデビルの成長方法

仲間にしたデビル（仲魔）は、戦闘を積み重ねても成長しないので、「合体システム」を利用してより強力なデビルを作り出すことが基本。でも、その他にも訓練所で強くする方法もあるのだ。訓練所に仲魔を預けると、体力などの各パラメーターが上昇する。合体で生み出した強力なデビルを、訓練所で更に強化すれば冒険もグッと楽になるぞ。

◆訓練所は街の中にある施設の1つ。冒険の途中に行き着いたら、必ず立ち寄ってみよう

◆訓練所ではパラメーターの他、新しい技を覚えさせられる。仲魔を複数預けることも可能だ

© Jorudan/Necogumi Co.,Ltd. © めで鯛／あおば出版 © TAITO CORPORATION
© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED Developed by COMPILE 2000 © SEGA © ATLUS 2000

親衛隊の隊員にも会うことができた、任天堂スペースワールドも無事終わり、秋がやってきました。秋と言えば食欲です。うまいもんをたらふく食べて、お腹がはち切れるほど食べまくって、そしてイラストを描きましょう。きっといいイラストができることでしょう（?）。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

【群馬県／葉野影イタチ郎さん】

←秋と言えば名月！ さすがの月も浮かれ気味です。こんな月を眺めながら、月見でいっぱいとしゃれ込みたいもんです

【千葉県／ほげたらぽんさん】

←「リンクがタルミナを去ってしまうと、ダル・ブルーにはギターがいなくなってこまるのでは‥」とか。うむ

【神奈川県／万時優さん】

←今まで敵としか考えてなかったキャラが仲間になって冒険してくれるっていうのがオモシロイよね

→自称「万年ゼル伝バカ」のまあめいどさん。ついに自作の等身大リンクポスターを作ったとか。スゲェ。マジで本物だ‥

【岡山県／まあめいどさん】

【兵庫県／はぎわら葵さん】

←『オカリナ』でも『ムジュラ』でも水系の神殿は苦手です。ボスも強いし。このグヨーグはイヤだったなぁ

↑「うぐいすヨッシーさん、応援&リクエストありがとう!!」とのコメントでした。後ろにいるマリオもかわいいよね

【埼玉県／松本郁子さん】

【神奈川県／神楽刻先さん】

←旧名杉浦ユキさんが、今月からペンネームを変更しました。イラストのリンクは、子供リンクだけど大人っぽい感じだね

→スペースワールドでは2回並んで『ゼル伝 大地の章』をプレイしたそうです。すっごい人気があったよね

【栃木県／夢之助さん】

【奈良県／山村彩世理さん】

←隊員1号の山村さんは、初投稿の時から色鉛筆イラストで貫き通してるよね。この暖かさがとってもいいです

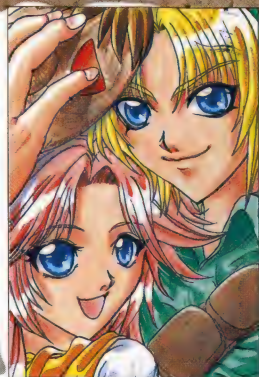
↑大翼の歌を奏でた時のリンクをイメージして描いたそうです。だから背中に羽があるんだね。なっとくです

【神奈川県／岩月やよいさん】

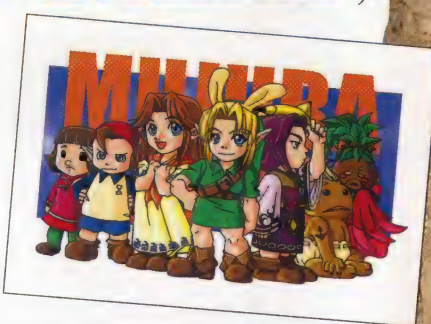
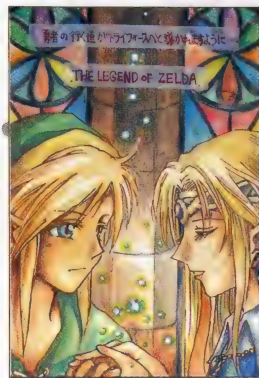
【千葉県／森郷メジロさん】

←ポップンスターで釣りをしているカービィとワドルディ。ワドルディはリンゴで釣りをしてるけど‥

↑「うさぎ　うさぎ　なにみてはねる」って感じだそうです。リンクはウサギだから目が赤いんだって

【東京都／さかざき咲羅さん】

◆「ついに念願のロクヨン購入！」だって。さっそく「ムジュラ」プレイして、次は「オカリナ」購入予定だそう
【大阪府／朧月十夜さん】

◆イラストを描いてる人の年齢が知りたいって？一番多いのは14～18歳ぐらいかな。でも、20代の人も多いよ
【北海道／福井麻記さん】

◆「ポケスタ金銀クリスタル」を任天堂からタダでもらえるって？なんで？どうして？うらやましい限りです！
【神奈川県／茂龍ゆきこさん】

◆「『マザー3』は残念だけど、ゲーム作るのって色々あるよね」だって。どうやら経験者らしいです
【北海道／はうはうさん】

◆やさしい顔をした2人がとってもいい感じだね。色鉛筆の色彩と、モチーフの柔らかさがマッチしています
【京都府／飛鳥キトラさん】

◆「風来のシレン2」かなり良いです。プレイし始めると、やめることができなくなります。ぜひプレイしてね
【宮城県／青賀さん】

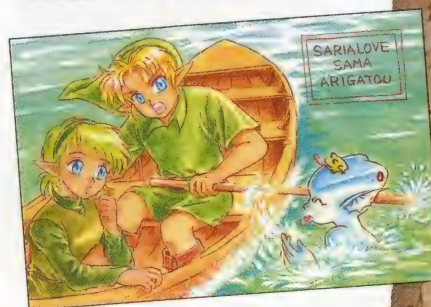
◆任天堂キャラの「姫・ザ・ファイブ」だそうです。女の子を描くのが苦手だそうだけど、よく描けてるよね
【大阪府／ちょも丸さん】

◆デート中のハプニングってことで描いてくれました。ルト姫がおじゃま虫になってるけど、キライではないそうです
【宮城県／爽樹さん】

イラスト10歳未満

◆「コロコロカービィ」はオモシロイよね。もう遊んだかな？
【大阪府／金島成美さん(7)】

◆左下のイノムーがたまらなくかわいいです。コクーンも渋い！
【埼玉県／ベンゾーさん(8)】

◆カービィって人気高いよね。どんなところが好きかな？
【秋田県／みさ丸さん(8)】

◆「ピカチュウのジャンプ」という題で描いてくれました。ピョーン
【埼玉県／アヤコさん(4)】

◆リンクにムジュラの仮面に月。とくに月がいい味だすよね
【埼玉県／ヘイホーさん(7)】

◆色鉛筆と水彩絵の具を使ったのかな？とってもキレイです
【北海道／ぽよよんさん(9)】

◆ルイージとテレサが、クッパステージで戦ってるところだね
【福岡県／小野琢磨さん(6)】

◆「マリオテニス64」でも大活躍のベビィマリオだね
【宮城県／カラムーチョさん(9)】

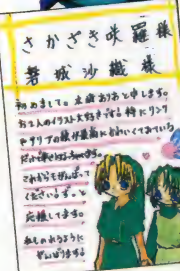
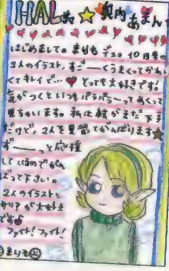
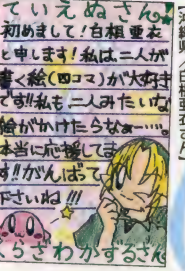
◆鬼神の仮面でツインモルドと戦っているところだね
【宮城県／ごごごロンさん(9)】

◆マリオがクッパを倒して、みんなで喜んでいるところなのかな？
【東京都／マリオ大好き!!さん(9)】

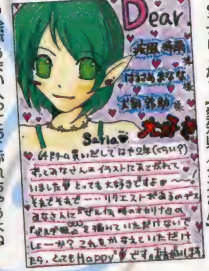
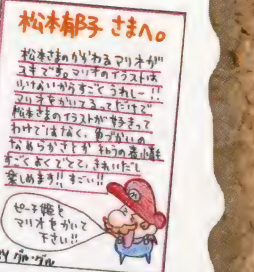
◆ヨッシーの「いいの。」っていうセリフが気になるね
【愛知県／マルネーズ(7)】

◆「ムジュラ」のボス、ツインモルドだね。迫力だ！
【愛知県／ミスターオコリザルさん♂(7)】

イラストファンレター

◆「見ているだけでしあわせになっちゃう」って
【愛知県／水崎ありあさん】

◆「2人のイラストのサリアが特に好き」というコメントです
【神奈川県／まりもさん】

◆絵がうまい人ってあこがれちゃうよね
【沖縄県／白根亜衣さん】

◆イラストのリクエストはゼルダ姫だって。どうでしょうか？
【愛知県／タカさん】

◆ペタボレのラブラブなんだって。すごいよね
【大分県／太公望さん】

◆松本郁子さんが描いてくれるマリオキャラっていいよね
【神奈川県／グルグルさん♀】

◎次回のお題は『冒険』。次々回のお題は『みんないっしょ』。

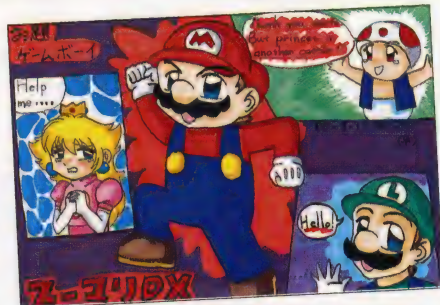
◆GBアドバンス、早く欲しいよね。「マリカアドバンス」もかなりデキがよさそうでした

【大阪府／カットさん】

◆ゲームボーイをプレイしつつ、サリアがのぞき込んできたのでちょっとテレてるリンク。ちょーかわいいイラストだね。ところで、プレイしているのはなんのゲームだろうね

【千葉県／にくじゃがさん】

◆小学校1年の時に買ってもらったゲームボーイに、いまだにお世話になっているとか。あのデカいやつ（通称べんとう箱）もいいもんです

【千葉県／水無月ウルフさん】

◆ニンテンドウパワーで書き換えができるようになったのはつい最近。ゲームボーイの書き換えは利用してるかな？

【愛知県／マリオ子さん】

◆「バルーンファイト」か…。今やGBだもんね。ファミコンの時はやりまくったもんです

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆「カードヒーロー」の坂本さんが手がけた作品。キャラクターのセリフまわしが楽しいんだよね

【大阪府／大城ヨシキさん】

◆「スマブラ」のGB版があったらいいのにってイラストです。主役はヘイホーなのか？

【大阪府／HIROさん】

◆「スタオ」もついにGBだもんね。最近、人気シリーズがどんどんGBに登場するよね

【千葉県／高坂裕子さん】

◆「ゲームボーイの楽しさは対戦にあり」。歴代のゲームボーイハードを描いてくれました

【福岡県／あおがえるさん】

◆確かに「サガ」はGBの名作ソフトだと思う。今やっても楽しめるよね。書き換えできればいいのになぁ

【長野県／からさん】

◆はじめて買ったGBソフトは「ポケモン ピカチュウバージョン」だとか。ピカ好きにはたまらんよね

【和歌山県／真咲ねむさん】

◆半年後には新機種のアドバンスが登場するというGB。いろんな想い出もありそうだよね

【静岡県／エジボンさん】

◆「初めてのであい」というタイトルで描いてくれたイラスト。初めてゲームボーイにさわったイメージ？

【北海道／？さん】

◆そうだよね。実はワリオってGBでデビューしたキャラクターだもんね。彼とGBは切り離せないっす

【千葉県／みこりしあさん】

◆「メトロイドII」はGBの名作ソフト。スーファミの頃の世界観がそのまま引き継がれていたよね

【東京都／こりんさん】

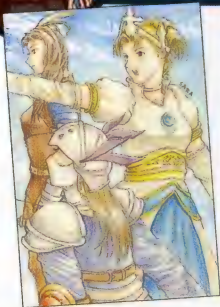
◆なんだかんだ言ってもやっぱ「ポケモン」の威力はすごい。飛躍的にGBを広めた立て役者なのだ

【神奈川県／泉とうげさん♀】

リアル系で行こう!

◆スペースワールドの会場でオレとすれ違ったの? 声をかけてくれればいいのに…。「将軍!」って
【東京都/hushさん】

◆かっちょいい! やっぱサムスは「メトロイド」だね。グラビティスーツをまとい、背後にはベビーメトロイド
【北海道/ぺちょんさん】

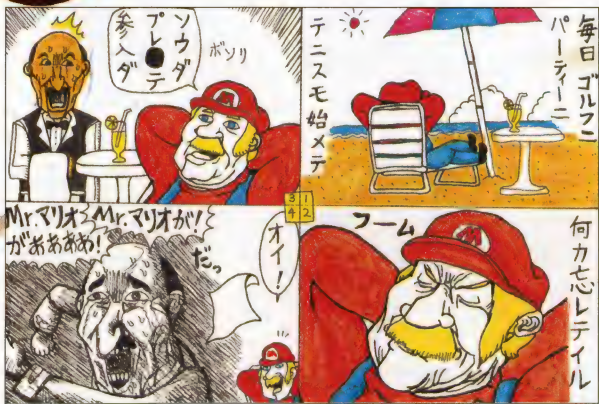
◆ハッサムに進化させたくてストライクを育て中だって。進化にはあるアイテムが…
【北海道/亜朱智里さん】

◆「オウガ64」のプリンセスのユニット。「出撃開始!」の一言で進軍を始めるシーンだって
【千葉県/更科流水さん】

◆9月11日で14歳だって。おめでとう。しかもコレが初CGだとか。スゲェなぁ
【東京都/フォーレストクィーン・サリアさん】

◆アメコミタッチの「エフゼロX」なので、元からしてリアル系だよね
【愛知県/サルムント雁さん♂】

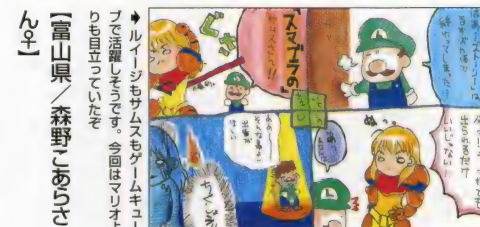
合作のココロ

◆す、すごい! なんとイラストの編集作業も合わせて総勢31人の人が参加したというイラストです。あまりにもすごいので、今後、合作作品はユニットとしてこのコーナーで扱わせていただきます
【ドリーム戦隊薔薇野郎さん】
(階級:合作1等兵)

4コマの長屋

◆「マリオストーリー」のCMネタ。またもやってくれました! 読んだ瞬間に吹き出してしまうのが、ていえぬさんの作品だね
【京都府/ていえぬさん】

◆便利なんだか、なんなんだか…。シュモク鮫をモデルにしたというゾーラ族。頭になんだか目があるんだよね
【東京都/奥内あまんさん♀】

【岐阜県/描代子さん】
◆確かに。みんなの心配をよそに、3日間ずっと的あてゲームをやってたりとかね

◆賛否両論の大妖精。好きな人もいるんだけどねえ。ちなみに作者は、任天堂キャラの中でデクリンクが一番好きだとか
【神奈川県/スマブラセカンドさん】

◆ルイージもサムスもゲームキューブで活躍しそうです。今回はマリオよりも目立っていたぞ
【富山県/森野こあらさん♀】

◆独特の操作感がいいよね。でも、コロがされているカービィはこんなキモチなのかもしれん
【岐阜県/かかしさん】

イラストの超高層雑居ビル

◆ゾーラ族♀に生まれてきたかったとか。抜け殻のエレジーでミカウが出てきたときは泣いて感動したとか【福岡県／亀型さん】

◆『ふしぎな木の実』も楽しみだよね。メイプルちゃんとのアイテム争奪戦が楽しみだ【福島県／桜井ひゆなさん】

◆いまだにときどきイラストが届くジョゼット。なんたってロクヨン初期のゲームタイトルだもんね【埼玉県／むむむさん】

◆『時のオカリナ』のイラストだね。あの作品の後、結構シークファンって多かったよね【兵庫県／悟劫たくみさん】

◆旧名・離宮ユーリさんが描いてくれたのは『牧場物語』だね。GB版の最新作が発売されるよね【福岡県／楓子さん】

◆マモルタメニ！キミハマケナイ。ジブンノチカラヲシンジロ！英語部分を直訳してみました【千葉県／小森あんずさん】

◆「ポストハット」の文字を間違えて「ホストハット」って描いちゃったとか。リンクがホストに変身する仮面？【東京都／おかりなさん】

◆スペースワールドから戻ってすぐに描いたという『ポケモン　クリスタル』のイラスト。モバイルシステムが楽しみ【千葉県／えのっちんぐさん】

◆遅ればせながら『マザー2』をプレイして泣いたとか。でも『マザー3』は悲しいよね。残念！【岐阜県／いるかさん】

◆夏休みに田舎に行って描いてくれたそうです。夜が寒いって【東京都／湖の家さん】

◆最近バイトを始めたのでゲームをプレイする暇がないとか。でもイラストは描く！【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆「まさか自分がファンレターをもらえるとは思えなかったのでうれしいです」【秋田県／高峰るいかさん】

◆はぐれ妖精を集めるのって、けっこう大変。大妖精の仮面は役にたつよね【岩手県／草野りっくさん】

◆イラストのタイトルは「私の中に残る『マザー3』」だそうです。反響が大きい【北海道／カキコさん】

◆『FEトラキア』のダンディライオンの人々だって。イラストは封書でまとめて送ってもOK【香川県／山口雄さん】

◆最近はミニスカート姿が定着しつつあるピーチ。でもお姫様です【神奈川県／サスケさん】

◆『ムジュラ』のボスの中では、このオドルワが1番人気のような気がするな【大阪府／姫松さん】

◆お久しぶりの投稿だね。これからもガンガン投稿を続けてくれよな！【大分県／きりんさん】

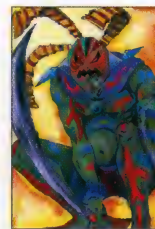
◆『ポケモン金銀』のドーブルだね。パーティに入れて連れ歩いてるのかな？【北海道／るぎあさん】

◆イラストは『封神演義』。GBで出るので楽しみだとか【東京都／聞仲さん】

◆鬼神リンクは大人気！イラストのリンクはなんだかにへら〜っとしとる【茨城県／田川真喜子さん】

◆「てやー！」とか声が聞こえそうです。でも「てやー」って言うか？【栃木県／高沙田俐季さん】

◆「ナビィ」を描き忘れたとか。じゃ、妖精さんが来る前のリンクってことで…【東京都／ジャンプマンさん】

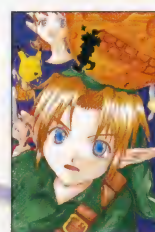
◆今年の夏はコミケには行ったけど、海に行けなかったとか。俺は、海にいったけど雨が【山梨県／如月恵さん】

◆ゲームもアニメもカードもグッズも…。『ポケモン』の人気はすごいなぁ【石川県／緑色3さん】

◆このイベントは大変だよね。なんせ足かけ3日間かかるもんね【山形県／そぎふたみおかさん】

◆『ポップンGB』のリンリン。パンダが持ってるのは、GBだぞ【神奈川県／甘酢イカさん】

◆ついにロクヨンでリズムアクションです。あのコントローラも同時発売だもんね【静岡県／k@zuさん】

◆「受験を目の前にしても『ゼル伝』をプレイしてしまう今日この頃」だって【福岡県／さぶろうさん】

◆『風来のシレン2』のリク。仲間になってくれるキャラクターのひとりだ！【北海道／柊ユイさん】

◆鬼神っていったい何者なんでしょうか？鬼の神…。悪いヤツじゃないよねぇ【東京都／らいちゅさん】

◆パソコンでCGを描くのにもずいぶんと慣れてきたそうです。どんどん使ってみよう【神奈川県／雫さん】

◆『スパロボ対戦64』のレラとセレイン。ホントはリッシュが大好きなんだそうです【千葉県／ヤムチャさん】

←タイトルは「夏の終わり」だとか。どんなイメージで描いてくれたのかな【徳島県／皇らるふさん】

←リンクが子供のまんま7年後の世界でゼルダ姫に会った…、って感じ？【静岡県／MAYURIさん】

←スペースワールドの会場で食べたかき氷が美味だったそうです。暑かったからねぇ【埼玉県／磐城沙織さん】

←「もしボツったら手裏剣にでも使ってください」だって。ボツらなかったよ【京都府／つねこさん】

←『FE』のマギ団。最近大好きなNO.Qさんのイラストがなくて寂しいって【静岡県／白桜ヒュイさん♀】

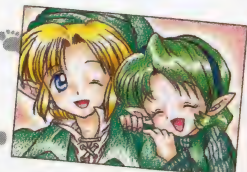
←映画鑑賞およびエンテイかっこい い記念のイラストだとか【鹿児島県／瑞綺椎風さん】

←親のパソコンを借りて、CGに初挑戦してくれました【熊本県／ラ☆ジェンさん】

←イベントで知り合った人がロクドリの読者だったとか。たまたま会うとうれしいよね【新潟県／疾風時雨さん】

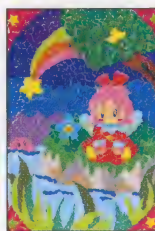
←カーフェイの紫。任天堂って紫が好きなんだよね。京都らしい…【千葉県／るまいらぱろうさん】

←スペースワールドでプレイした「罪と罰」がおもしろくてオススメだって【東京都／火さい野枝実さん】

←「スマブラマニアさん 先月ボツったのでお礼が遅れてごめんなさい」ってスマン【香川県／かなボーさん】

←スペースワールドには行けなかったそうだけど、今回のロクドリの記事で満喫してね【三重県／田村幸恵さん】

←プレー画でマーチを吹くとイヌが付いてくるんだよね。かわいいっす【静岡県／ヨッピーさん】

←3日間もかかった「ちぎり絵」。「リボンちゃんはチュチュ子さんへ」【福岡県／くらさわかずるさん】

←ファンレターも増えている小坂さん。今回は手描きイラストだ【和歌山県／小坂まり子さん】

←「ロックマン」シリーズが任天堂ハードで3本も出るよね。楽しみでしょ【神奈川県／そとみちさん】

←スペースワールドにいたファルコンのコスプレ。正体はこの人です【千葉県／いが²さん♀】

←スペースワールドでプレイしたそうだけど、ロープレは長く遊びたいよね【東京都／きさらぎ浅葱さん】

キレてるかたたち

↑これぞ一発ギャグ！まさにひとコママンガです。梶原氏の他の作品もオモシロイのがあったけど、ちょっと下ネタ過ぎ…。載せたい気もするが…

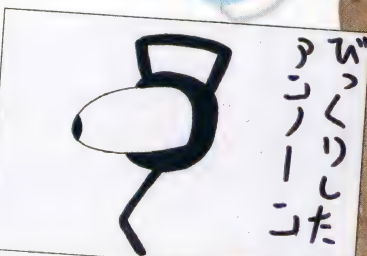
【兵庫県／梶原宏さん】

←わざわざCGで…。チンクルなんだかリンクなんだかわかりゃしない。そうか！心はリンクで体はチンクル

【愛知県／ギャランドゥーさん】

←ちょっと大人っぽいウパー。背伸びをしたい年頃？ティーンエイジャーみたいな？地球よってく？みたいな

【愛知県／ジェジェジェームズ・マクラウドさん】

←青い！限りなく透明に近いブルーです。頭の光具合がちょっと鈍いので、今日はまだ本調子ではないようだね

【福島県／コン・ベアーさん】

今月の階級特進者

士官候補生
岡山県／まあめいどさん
奈良県／山村彩世理さん
愛知県／サルメンカンジャさん
大阪府／カットさん
北海道／ぺちょんさん
愛知県／サルムント雁さん
福岡県／くらざわかずるさん

士官学校卒業試験開始
埼玉県／松本郁子さん
長野県／からさん
東京都／きさらぎ浅葱さん

士官学校3年進級
宮城県／青賀さん
岐阜県／かかしさん
埼玉県／磐城沙織さん

士官学校1年入学
神奈川県／神楽刻先さん
東京都／らいちゅさん
千葉県／いが2さん

特務曹長昇格
岐阜県／描代子さん

曹長昇格
栃木県／夢之助さん
宮城県／爽樹さん
東京都／hushさん
熊本県／ラ☆ジェンさん

曹長昇格候補
秋田県／高峰るいかさん
兵庫県／鷹沢あるなさん

軍曹昇格
東京都／さかざき咲羅さん
和歌山県／真咲ねむさん
大分県／きりんさん
大阪府／姫松さん

伍長昇格
神奈川県／万時優さん
京都府／ていえぬさん
埼玉県／むむむさん
山梨県／如月恵さん

伍長昇格候補
福岡県／あおがえるさん
千葉県／えのっちんぐさん

上等兵昇格
和歌山県／小坂まりこさん

上等兵昇格候補
兵庫県／梶原宏さん

1等兵昇格
千葉県／ほげたらぽんさん
大阪府／朧月十夜さん
千葉県／高坂裕子さん
東京都／フォーレストクィーン・サリアさん
東京都／奥内あまんさん
三重県／田村幸恵さん
香川県／かなボーさん
新潟県／疾風時雨さん

1等兵昇格候補
千葉県／森郷メジロさん
大阪府／ちょも丸さん
大阪府／大城ヨシキさん
千葉県／更科流水さん
北海道／亜朱智里さん
東京都／火さい野枝実さん

2等兵昇格
兵庫県／はぎわら葵さん
北海道／福井麻記さん
神奈川県／茂龍ゆきこさん
千葉県／水無月ウルフさん
大阪府／HIROさん
神奈川県／泉とうげさん
岐阜県／いるかさん

2等兵昇格候補
北海道／はうはうさん
富山県／森野こあらさん
香川県／山口雄さん
東京都／湖の家さん
山形県／そぎふたみおかさん
石川県／緑色3さん
千葉県／ヤムチャさん
北海道／柊ユイさん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
静岡県／MAYURIさん
神奈川県／そとみちさん

正隊員昇格
神奈川県／岩月やよいさん
千葉県／にくじゃがさん
東京都／こりんさん
東京都／おかりなさん
福岡県／楓子さん
北海道／カキコさん
千葉県／小森あんずさん
徳島県／皇らるふさん
静岡県／ヨッピーさん
愛知県／ギャランドゥーさん

準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はB5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

名作ソフトの隠し要素ドリテク復刻版、『マリオストーリー』の最新ドリテク

N64 旧作復刻 1080° スノーボーディング 名作ソフト／ドリテク復刻版
隠しボーダー&隠しボード

●クリスタルボーダー

マッチレースのエキスパートをクリアした後、キャラ選択画面の「速水あかり」のところで©左を押しながらAを押す。

●メタルボーダー

クリスタルボーダーでマッチレースのエキスパートをクリアし、「木町剣助」のところで©上を押しながらAを押す。

●パンダ頭ボーダー

最初からロムに記録されているタイムや得点をすべてぬりかえた後「ロブ・ヘイウッド」のところで©右を押しながらAを押す。

●ペンギンボード

トレーニングモードのトリックリストを1～24番までを成功させてからボード選択画面で©下を押しながらAを押す。

N64 旧作復刻 大乱闘スマッシュブラザーズ 名作ソフト／ドリテク復刻版
隠しキャラ4人の出現方法

●ルイージ

基本8キャラでボーナス1プラクティスをクリアすると、チャレンジマッチにルイージが登場。勝つと使用可能になる。

●ネス

難易度ノーマル以上、ストック3人以下に設定し、ノーコンティニューで1Pモードをクリア。チャレンジマッチでネスに勝つ。

●キャプテン・ファルコン

20分以内に1Pモードをクリアすると、チャレンジマッチにキャプテン・ファルコンが登場。勝つと使用可能になる。

●プリン

1Pモードをクリアする（難易度、ストックの設定は自由）と、チャレンジマッチにプリンが登場。勝つと使用可能になる。

N64 旧作復刻 マリオゴルフ64 名作ソフト／ドリテク復刻版
隠しキャラ出現方法

●クッパ

キャラゲットを始め、ゲームを勝ち進んでいくとクッパが登場する。クッパに勝てば使用可能になる。

●ドンキーコング

リングショットでを30個ゲットすると使用可能になる。

●メイプル

トーナメントモードで「バーディバッジ」を50個集めると、メイプルが選択できるようになる。

◆迫力のバーディポーズを決めるクッパ。コイツに勝つにはかなりの腕前が必要だ

N64 旧作復刻 F-ZERO X 名作ソフト／ドリテク復刻版
隠しコマンド

●全カップ出現コマンド

モード選択画面で「L・Z・R・©上・©下・©左・©右」と順に入力すると、全カップが遊べるようになる。

●デフォルメマシンコマンド

マシン選択画面で「L+R+©左+©下」を同時に入力すると、効果音とともにF-ZEROのマシンがつぶれた形のデフォルメマシンに変化する。ただし、マシンの性能は変わらない。

◆マシンの性能は変わらないが、マシンのグラフィックが変化するのだ

© 2000 Nintendo Game by INTELIGENT SYSTEMS © 1999Nintendo/CAMELOT © 1998 Nintendo

N64 いねむり

マリオストーリー ブッキータワーを思い出せ！

千葉県／ルイージ64さん

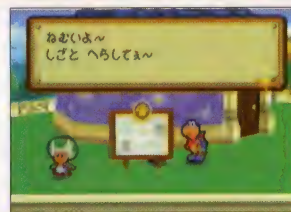
テレサのおやしきの、1階にある一番右側の部屋に行こう。その部屋には壺が置いてあるので、その中に入ってみよう。すると、なつかしい音楽とともに、マリオがドット絵になってしまうぞ。

◆「マリオRPG」のブッキータワーにもこの仕掛けがあったよね？覚えてるかな

N64 いねむり

マリオストーリー キノコタウンの裏ニュース!?

三重県／フィンさん

キノコタウンの掲示板を、後ろ側から読んでみよう。すると、いつもとは違った内容の、キノコタウンの裏ニュースを読むことができるぞ。大したことは書いてないけど、なんか得した気分だよね。

◆裏側には違うことが書いてあるなんてちょっと気づかないよね？

N64 いねむり

マリオストーリー ルイージのひみつ地下室

滋賀県／マスターゼニガメさん

3人目の星のせいを助けた後に、「マリオの家」に戻ってみよう。一番奥の部屋に行き、床の怪しい板の上で「クルリンジャンプ」をすると…。

◆ルイージが出ていったら、日記も読める。ステージクリアでページが増えるぞ

N64 いねむり

マリオストーリー 仲間で先制攻撃！

茨城県／星川えりさん

敵キャラに攻撃される前に、カメキやピンキーの能力を使って攻撃すると、マリオと同じようにせんせい攻撃をすることができるんだ。カメキのコウラより、ピンキーのバクハツの方がやりやすいかも。

◆カメキよりもピンキーの方が攻撃力も高いのだ。ぜひためしてみてね

N64 旧作復刻

大乱闘スマッシュブラザーズ 隠しステージ「いにしえの王国」

名作ソフト／ドリテク復刻版

1Pモードを、隠しキャラ以外の基本8キャラ全員でクリアして、対戦モードのすべてのステージで遊ぶ。するとメッセージが表示されて、隠しステージ「いにしえの王国」が登場するぞ。

◆『スーパーマリオ』のステージ。パックンフラワーも登場するのだ

N64 旧作復刻

大乱闘スマッシュブラザーズ アイテムスイッチ出現方法

名作ソフト／ドリテク復刻版

VSモードを100回以上遊ぶと、VSモードのオプション画面にアイテムスイッチの項目が出現。また、1人プレイのボーナス1とボーナス2のプラクティスを、全12人のキャラでクリアすると、サウンドテストが出現する。

◆VSモードを100回以上遊ぶとこんなメッセージが。まだ見てない人は遊ぶべし！

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶ 不思議のマンション 風来のギレン2 ～叔父襲来！ギレン城！～

❷ 激ムズのダンジョン発見！
ア・バオア・クーで材料を集めて城を建てていると、叔父が襲来して、破壊しちゃうよね。そこで、仲間のドズルに応援を頼むと、ソロモンに隠しダンジョンが登場するぞ。早速、ソーラレイを装備して冒険にでてみよう！

❸ 〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
中村 光二（39） P.N.チュン
電話 03-1111-2222

「ドリテクの殿堂」では、昔のソフトで紹介して欲しい「復刻ドリテク」も募集中。もう一度ドリテクを紹介して欲しいとか、あのソフトのドリテクが知りたいという人は、ハガキに書いて送ってくれ！

© 2000HAL Laboratory, Inc./Nintendo

ドクトルエイドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

「今月のオレはこれを買う!」で取り上げたソフトは、全て実際に購入している。でも、せっかく買っても、編集部にも記事作成用の同じソフトがあるため、買ったソフトを家で遊ばず、開封しないままコレクションしてしまうことも…。

年末商戦の任天堂ソフト

今年の11月から12月にかけて発売が予定されている、任天堂の年末商戦用ソフトは合計13タイトルと大豊作! かつてはあまり選択の余地がなく、寂しい思いをした記憶もある。そこで今回は、過去5年間の任天堂年末商戦発売ソフトを振り返ってみよう。

N64が発売された1996年は、とにかくタイトル不足に悩まされた年だったけど、みんなで遊べる『マリオカート64』のおかげで、年末年始は楽しく過ごせた思い出がある。1997年はタイトル数・内容ともに寂しく、目玉ソフトの『ヨッシーストーリー』は、クリスマス前までに十分な数の生産が間に合わず、ようやく順調に出荷された年明けには、販売価格が大暴落した。1998年には、真打ち『ゼルダの伝説 時のオカリナ』がついに発売。それまでタイトル数が少ないなどと言われ続けたN64も、『ゼルダ』の発売により、そういった不満の声がピタリと止んだ年でもあった。1999年はN64ソフトが佳作揃いだったほか、GBの『ポケモン金銀』が売れに売れ、さらに64DDというハードの発売もあった。そしてGAMECUBEとGBAの発売を来年に控え、N64&ゲームボーイカラーソフトが最後の主役をつとめる今年の年末商戦は、全部で13タイトルが予定されている、超豪華ラインナップ。これに64DDの『裏ゼルダ』も加われば言うことないんだけど、欲張りすぎ?

⬅今だに対戦が盛り上がる『マリオカート64』。GBA版も楽しみだ

⬅すっかり年末の恒例となった『マリオパーティ』。もちろん今年も発売されるぞ

⬅発売予定ソフトの中で、個人的に最も期待しているのは『マリオテニスGB』。キャラ育成に燃えそうだ

任天堂　年末商戦発売タイトル一覧

●1996年発売（全3本）

発売日	タイトル
11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島/RAC/9800円/SFC
11月23日	ドンキーコングランド/ACT/3000円/GB
12月14日	マリオカート64/RAC/9800円/N64

●1997年発売（全4本）

発売日	タイトル
11月21日	ディディーコングレーシング/RAC/6800円/N64
12月01日	平成 新・鬼ヶ島　前編/ADV/3000円/NP書き換え
12月01日	平成 新・鬼ヶ島　後編/ADV/3000円/NP書き換え
12月21日	ヨッシーストーリー/ACT/6800円/N64

●1998年発売（全8本）

発売日	タイトル
11月21日	ゼルダの伝説　時のオカリナ/ACT/6800円/N64
12月04日	ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2/SLG/3800円/SFC
12月06日	バンジョーとカズーイの大冒険/ACT/6800円/N64
12月12日	ピカチュウげんきでちゅう/ETC/9800円/N64
12月12日	ゼルダの伝説 夢をみる島DX/ACT/3500円/GB
12月18日	F-1 WORLD GRAND PRIX/RAC/5800円/N64
12月18日	マリオパーティ/ETC/5800円/N64
12月18日	ポケモンカードGB/SLG/3500円/GB

●1999年発売（全6本）

発売日	タイトル
11月21日	ポケットモンスター金・銀/RPG/3800円/GB
12月01日	ピクロスNP Vol.5/PUZ/2000円/NP書き換え
12月01日	スターツインズ/ACT/6800円/N64
12月08日	カスタムロボ/ACT/6800円/N64
12月10日	ドンキーコング64/ACT/7800円/N64
12月17日	マリオパーティ2/ETC/5800円/N64

●2000年発売（全13本予定）

発売日	タイトル
11月01日	マリオテニスGB/SPT/3800円/GB
11月10日	カスタムロボV2/ACT/6800円/N64
11月21日	罪と罰 地球の継承者/ACT/5800円/N64
12月14日	ポケモンスタジアム金銀/ ETC/6800円/N64
12月14日	ポケットモンスター クリスタル（仮）/RPG/3800円/GB
12月予定	バンジョーとカズーイの大冒険2（仮）/ACT/6800円/N64
12月予定	マリオパーティ3/ETC/5800円/N64
12月予定	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）/RAC/6800円/N64
12月予定	エコーデルタ（仮）/SLG/5800円/N64
12月予定	モンスタータクティクス/RPG/3800円/GB
12月予定	伝説のスタフィー（仮）/ACT/3800円/GB
12月予定	ドンキーコング2001/ACT/3300円/GB
12月予定	ゼルダの伝説　ふしぎの木の実～大地の章～/RPG/3800円/GB

今月のオレはこれを買う!

10/21までに発売される、購入予定のソフトは1本もナシ。前人気が高い『風来のシレン2』は、面白いことは百も承知なんだけど、前作のSFC版が自分にとっては難しすぎたので、しばらく様子を見てみるつもり。

せっかくだから、編集部内で向かいの席に座っているもっち～に、今月の購入予定ソフトを聞いてみたところ、GBソフト『新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画』を買うつもりだとか。でも、もっち～は「麻雀のルールなんて全然知らねぇぞ」とも言っている。確かこれと似たようなセリフを、去年の今頃DC版『アイドル雀士をつくっちゃおう』が発売されたときにも聞いた記憶がある。以上、困ったときの内輪ネタでした。

⬅『風来のシレン2』は、ケイ少佐も太鼓判のデキの良さだ

●はみだし大通り

当コーナーや右ページのFCドリーム宛に、いろいろお便りをお寄せいただき、ありがとうございます。なかなか返事が出せませんが、レアなゲームに関する質問もたまってきたので、「レアゲー質問箱」といった企画も計画しています。

© Nintendo © 1999 Nintendo © 1999 HUDSON SOFT © 2000 Nintendo / CAMELOT © 2000 CHUN SOFT / すぎやまこういち

レトロゲーム大好きページ

The FC DREAM
ザ・ファミコン・ドリーム

GB版に続く、『星のカービィ』シリーズ第2弾が、今回紹介する『夢の泉の物語』だ。既にスーパーファミコンが主流になっている1993年に、ファミコンソフトとして発売されたため、大ヒットには至らなかった。しかし、誰もが遊べるゲームシステムと、丸くて小さくて可愛いカービィの人気により、根強い人気を誇っていた。

今回のソフト
星のカービィ 夢の泉の物語

星のカービィ 夢の泉の物語
©1993 HAL LABORATORY, INC.
©1993 NINTENDO

- ●発売元／任天堂
- ●発売日／1993年3月23日
- ●価格／6500円
- ●ジャンル／アクション
- ●プレイ人数／1人用
- ●出荷数／国内80万本、海外95万本
- ●媒体／ファミコンロムカセット

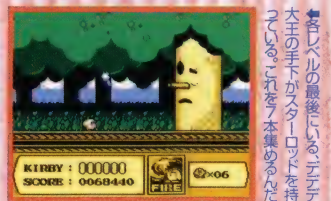
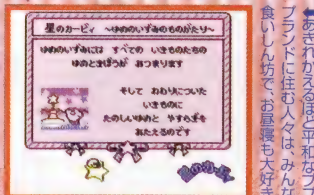
ププブランドの楽しい夢を取り戻そう!

特技を持った敵キャラを飲み込むと、その特技が使えるようになる「コピーシステム」は、この作品から登場し、以降のシリーズ作に受け継がれている。前作のGB版よりもステージ数が大幅に増え、さらに3つのボーナスステージもあるという、盛りだくさんの内容だ。また、このソフトにはバッテリーバックアップが搭載されているので、いつでもゲームを中断・再開できるようになっている。

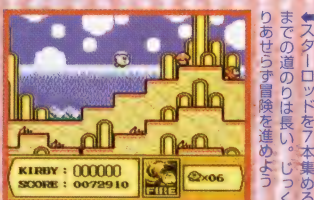
「夢の泉の物語」ストーリー

カービィの住むププブランドの果てには、眠りについた生き物たちに、楽しい夢とやすらぎを与える「夢の泉」がありました。人々はお昼寝が大好きで、夢を見るのを楽しみにしていました。

←あきれかえるほど平和なププブランドに住む人々は、みんな食いしん坊で、お昼寝も大好き

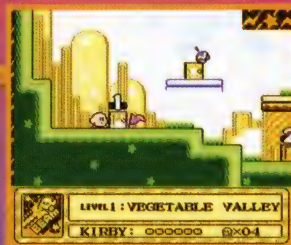
←各レベルの最後にいる、デデデ大王の手下がスターロッドを持っている。これを7本集めるんだ

夢の泉の不思議な力は、「スターロッド」という秘宝から生み出されていたのですが、ある日を境に全く夢を見なくなって、ププブランドの人々の元気がなくなり、楽しい笑い声も聞こえなくなりました。

原因をさぐるため、カービィが夢の泉に向かったところ、あのデデデ大王が、スターロッドを7本に分けて、子分たちに預けてしまったのです! カービィは、スターロッドを取り戻す旅に出かけるのでした。

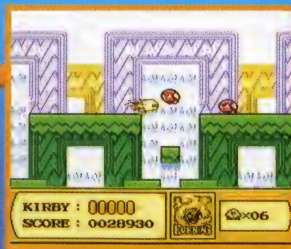
←スターロッドを7本集めるまでの道のりは長い。じっくりあせらず冒険を進めよう

星のカービィえかきうた

カセットを差して電源を入れると、カービィのえかきうたが始まるんだ。

ステージ構成

このゲームには7つのレベルがあり、各レベルごとにマップ画面が用意されている。最初のステージをクリアすると、マップが広がって次のステージに進めるシステムで、各レベルの最後にはデデデ大王の子分が待ち受けているのだ。

⬆ステージをクリアすると、カービィが扉の前に旗を立てる。すると、このマップ画面が広がって、次のステージに進めるようになる

コピーシステム

敵キャラを吸い込んだ状態で、十字キーの下を押して飲み込むと、その敵が持っていた特技が使えるようになるのだ。特技は全部で20種類以上もある。ちなみに、特技をもってない敵キャラを飲み込んでも、何の効果も表れないぞ。

⬆「バーニング」という特技。カービィが火の玉になって飛んでいくんだ。一度に複数の敵を飲み込むと、意外な特技がコピーされるぞ

ボーナスゲーム

相手が銃を抜いた瞬間にボタンを押す「早撃ちカービィ」、デデデ大王が投げるタマゴを食べる「たまごきゃっちゃ」、カービィ人形をつかまえる「クレーンフィーバー」の3つが用意されている。成功するとカービィが増えるぞ。

⬆ぬいぐるみ取りゲームの「クレーンフィーバー」。大きなカービィ人形をつかまえると2UPするけど、クレーンでつかむのが難しい

●ハミダシ星のカービィ
『夢の泉の物語』は、現在でも新品が入手可能な数少ない任天堂ファミコンソフト。大型カメラ店やソフマップ秋葉原店などで、980円～1980円程度で販売されている。パッケージ内にはおまけシールも封入されているのだ。

©1993 HAL LABORATORY,INC. ©Nintendo

今月は「任天堂スペースワールド2000」の会場に行けなかった多くの読者様の為に、中植茂久が見たスペースワールドをお伝えしようと思います。1年に1度の任天堂ファンのお祭りを楽しむために、いざ幕張へ!

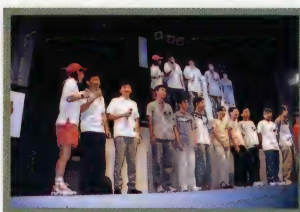
ゲームの祭典!真夏のスペースワールドに突撃!!

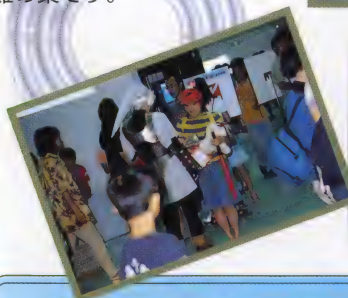
とにかく会場のどこを見ても人だらけで、休憩場所を確保するのも一苦労でした。至る所に最新ゲームがズラ〜っと並んでいるのですが、やっぱりどのゲームも並ばないと遊べない状態で人気のあるゲームだと1時間待ちが当たり前。1プレイ10分で1時間半待ちなんてソフトも……。全部のソフトを遊び尽くすのは至難の業です。

⬅期待に胸膨らませてくぐった入口のゲート

⬅ステージにキャメロットの高橋兄弟が登場!

⬅アドバンスコーナーはやっぱり大人気でした

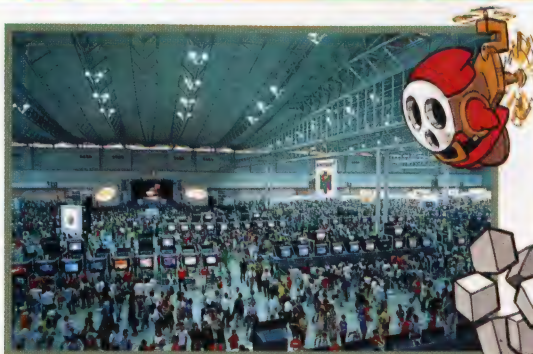
⬅一般の人は見られなかった「スーパーマリオ128」

⬅これはイベントコーナーあたりかな?すごい人!

⬅会場出口付近は広場になってる。ちょっと休憩…

⬅会場で鬼神リンクと話してるネスや、キャプテンファルコンを発見! 実は64ドリームの読者さんなのです。3日間お疲れさまでした!

コスプレをした人達がたくさんいました。さすがにクッパの着ぐるみは無かったですが…(残念)。我が編集部からは、最近めっきりスマートで男前になったわたるさんがチンクルの姿に……ってこれはヤバイか…。

おすすめGBアドバンスソフト

アドバンスでやっぱり人気があったのは「マリオカート」でしょう。4人対戦の感触は、相手のゲーム画面が見えない分ドキドキ感が増している気がします。でもL・Rボタンが、慣れるまでちょっと押しにくかったかなぁ……。

ところで、GBAってどーいう意味? Cathering(集める) Bug(コンピュータのプログラムバグ、虫) Academy(大学、集会)。まーいろんなことを集めてみると楽しいかな?っていうこと。GBA発売も決まってよかったね。

⬆新ハードに注目が集まりがちですが、NINTENDO64体験コーナーにも期待の新作ソフトがたくさんありました。『罪と罰』や『どうぶつの森(仮)』が個人的には気になるソフトです。でも一番気になったのは『動物番長（仮）』。

おすすめN64ソフト

おすすめは『動物番長』。1回目のプレイでは弱肉強食の世界観がいまいち伝わってきませんでした。ただ弱そうなドーブツを「喰う」事で自分を強くしていくゲームかと。ハッとさせられたのは2回目。オオカミみたいな集団攻撃をするドーブツにいたぶられ続けた時、自分が「弱肉」の立場にある事に気づきました。奥が深い…。

会場で見つけた人たち

⬅ゼル伝アートディレクターの今村さんと左尾編集長

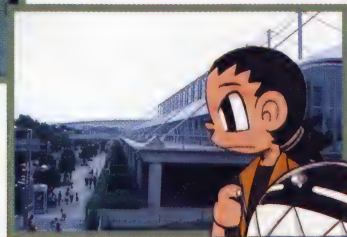
⬅10月号付録のハンドブックを持つ読者さん発見！

⬅こちらは64ドリーム読者におなじみの本郷さん

会場にはゲーム業界の関係者もたくさん来ていて、宮本さんも最終日に登場して大騒ぎになってました。サインをもらえた人はラッキーでしたね。

残念だったのは最新型テレビゲーム機『NINTENDO GAMECUBE』が一般公開されなかった事です。それにより主役不在的な感覚をイベント中に感じました。というか、今年は何となくインパクトが弱かったように思えます。GBアドバンスもドーンと発表するのではなく、当たり前のように会場に置いてある感じがして、そうゆう所が任天堂はヘタだな〜と思ったり、逆に任天堂らしいな〜と思ったり…。来年に期待！

10月号付録ピクロスの答え

⬅今年も終わってしまった…。また来年会えるといいネ！

やっぱりゲームキューブは一般公開日に出展されませんでした…

もう少しだけ待ってネ…

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「G.B.A.」係

ピカチュウNINTENDO64 オレンジ&イエロー 1名

ピカチュウNINTENDO64 ブルー&イエロー 1名

2種類のカラーリングで登場したかわいいピカチュウN64。今月もプレゼントだ

ミッドナイトブルーN64 1名

トイザらス限定のスペシャルカラーのN64だぞ

コントローラブロス 3名

『マリオテニス64』で4人対戦の面白さを再認識した人も多いんじゃないかな

N64ソフト『マリオストーリー』 1名

今度のマリオは冒険だ!! やっぱりマリオには冒険が一番似合うかもね

GBカラー 1名

GBアドバンスが登場しても、まだまだ活躍が期待できるGBカラー

GBカラー ウォーターブルー 1名

ツタヤ限定で発売されたスペシャルカラー、ウォーターブルーだ

ファミリーコンピュータ(AV仕様) 1名

先月号で希望者が多かったので、今月も引き続き懐かしのファミコンをプレゼントだ

スーパーファミコン ジュニア 1名

往年の名作の感動がよみがえる。スーパーファミコンはまだまだ現役で活躍できるマシンだぞ

バーチャルボーイ(ソフト9本セット) 1名

店頭ではほとんど見かけることがなくなったバーチャルボーイ。ここでしか手に入らないかもね

今月号で、通刊50号をむかえ、一区切りとなる64ドリーム。長きにわたって本を発行し続けられたのは、ひとえに愛読してくれている読者のみんなのおかげだと、深く感謝しているぞ。そこで、先月号に引き続き、2ページにわたるスペシャルプレゼントを用意。今月の目玉は、前回も大人気だった編集部スタッフプレゼントだ。今回はあえて、プレゼントの商品を明らかにせず、コメントだけにした。誰のプレゼントの人気が高いのか、興味あるよね。この結果は後日、ランキングのページで発表の予定なのでお楽しみにね!!

11 マリオカートのおもちゃ(ヨッシー) 1名

マリオカートのおもちゃプレゼント第2弾。今月はヨッシーだ

12 ディディーコングレーシングのおもちゃ(ディディー) 1名

主人公のディディーコングが登場。二度と手に入らないかも?

13 64ドリーム年間購読権 2名

2001年1月21日発売の64ドリーム3月号から1年間64ドリームが自宅に届くのだ

14 64ドリームポスターセット 3名

過去に64ドリームに付録として付いていたポスターを全てセットで

15 64ドリームテレカセット 1名

本当にこれが最後のチャンス。限定生産だったので、もう二度と手に入らないぞ

16 GBカラーキャリーバック 3名

GB本体や周辺機器、GBソフトの持ち運びにとっても便利。新誠さんのGBカラーキャリーバックだ

17 64システムラックDX 2名

N64とN64ソフトをスッキリ収納できる、とっても便利なモリガングさんのシステムラックだぞ

18 攻略本セット 1名

64ドリーム編集部責任編集で発行した攻略本3冊(『マリオゴルフ64』、『ドンキーコング64』、『ムジュラの仮面』)をセットで

19 『ポケモン金・銀』攻略本 2名

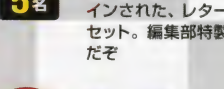
スペシャルケースに入った『ポケモン金・銀』の攻略本。特製シールと特製マップ付きだぞ

20 GBソフト『ポケモン金』 2名

21 GBソフト『ポケモン銀』 2名

昨年の3周年記念でも貴重なポケモンソフトをプレゼントしたのはおぼえてるかな? 今回も「特別なデータ」が入った『ポケモン金・銀』を用意したぞ! みんなは、スペースワールドでGetできたかな?

22 任天堂コンセプトブック 5名

スペースワールド一般公開日の前日、新製品発表会で関係者にしか配られなかったコンセプトブックだ。期待の「ゲームキューブ」や「GB アドバンス」の事も詳しく書かれているぞ

23 64ドリームレターセット 5名

『スーパマリオ64』のはねマリオがデザインされた、レターセット。編集部特製だぞ

24 福袋 2名

意外に人気の高い福袋。何が入っているのかは届いてからのお楽しみ

64ドリーム編集部スタッフからのプレゼント

★★★★★★★★ プレゼントの内容は届くまでわからないのだ ★★★★★★★★

25 さおへんからのプレゼント 1名

任天堂や海外への出張、インタビューでもいろんなグッズを入手しているぞ

26 わたるからのプレゼント 1名

今回はわたる母の登場予定はなし。ということはわたる本人の手作りなのか?

27 マッシーからのプレゼント 1名

前回も大人気だったペイントゲームボーイの再登場か? はたまた新作品の登場か!!

28 ケイ少佐からのプレゼント 1名

軍関係のグッズを多数所有するミリタリーマニア。今回のプレゼントもそれ系か?

29 エンドーからのプレゼント 1名

ゲーム関連のコレクションは天下一品。マニアック過ぎて使えないものも多いが…

30 モッチーからのプレゼント 1名

かなり偏りがあるがマニアック度では編集部随一。変なものでなければいいのだが?!

31 中植先生からのプレゼント 1名

マニアとしてもかなりのこだわりをもつ中植先生。何のマニアなのかは秘密!!

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2000年10月20日 **当選発表** 64ドリーム1月号(11月発売)

ゼルダのテレカ全員サービス!

64ドリーム恒例企画!

N64の後継機「ニンテンドーゲームキューブ」がついに発表されたぞ! 64ドリームでは、期待がふくらむ新ハードの発表を記念して、「新製品発表会」で公開されたゼルダのデモ映像を、そのままテレカにしたのだ! 超グレードアップした、リンクとガノンの戦闘シーンを一生の宝物にどうぞ!

①テレカ1枚を申し込む場合は、800円分の未使用切手を用意しよう(テレカの代金および送料)。
②下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、下記のあて先まで送ってね。

- 1人何枚でもご応募できます。ただし、あて先に希望枚数を明記し、代金も枚数分の切手をお入れください。
  例) 3枚のテレカを申し込む場合…2400円分の切手
- 本誌の応募券を必ず同封してください(コピー不可)。
- 切手が多めに入っていても差額は返却できません。
  また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
- 発送は10月下旬を予定しています。

ニンテンドーゲームキューブ発表記念企画

あて先

↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「ゼルダのテレカ」係
ゼルダのテレカを(　　　　　)枚申し込みます

↑必ず記入してください

応募券

↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

ゼルダのテレカ 全員サービス応募券

住所 〒

名前　　　　　　　　　　　　様

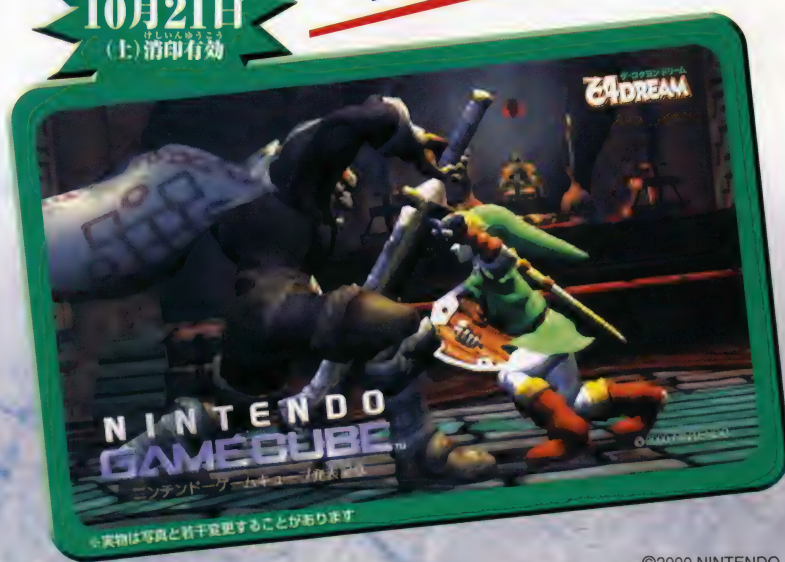
電話

ゼルダのテレカを(　　)枚×**800円**分
(　　　　　)円分の切手で申し込みます

※実物は写真と若干変更することがあります

©2000 NINTENDO

ハガキは次ページについてるよ

アンケートハガキの応募は10月20日の消印まで有効だよ。

読者アンケ〜ト

「××県は当選者が少ない！」とハガキに書いてくる人がいるけど、それはきっと、応募者数そのものが少ないせいだ。つまり、全国から集まってくるハガキの中から1枚だけ引いた場合、応募者が少ない都道府県は引かれる確率が低いということ。ただし、都道府県別ではなく個人で見ると、当たるチャンスは全員同じ。わかるかな？

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	26	ドラゴンクエストIII
2	新作ソフトカレンダー	27	ロクドリエンタメ倶楽部
3	N64ドリームランキング	28	ゲームソフトファンクラブ2
4	巻頭特集：NSW2Kスペシャルレポート（ハード編）	29	マンガ「Dream Drunker外伝」
5	マリオカートアドバンス	30	ほぼロクヨン流コピー塾
6	黄金の太陽	31	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜
7	ナポレオン	32	マリオストーリー
8	くるくるくるりん	33	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
9	ファイアーエムブレム他	34	デス仙人の教えてあ・げ・る
10	コナミ ワイワイレーシング アドバンス他	35	N64フォーラム
11	ロックマンEXE	36	秋葉原価格調査団
12	桃太郎まつり他	37	ニンテンドウパワーSFC&GB書き換え一覧
13	トップギア全日本GT選手権他	38	特集：NSW2K Part2 新製品発表会&インタビュー編
14	GBAソフトリスト・スペースワールドアンケート結果	39	任天堂公式Q&A N64の質問箱
15	どうぶつの森	40	毎月新聞
16	ポケモンスタジアム金銀クリスタル（仮）	41	GBソフト情報局・任天堂スペースワールド特集
17	パーフェクトダーク	42	それゆけ!!マリオ親衛隊
18	罪と罰〜地球の継承者〜	43	ドリテクの殿堂
19	ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜	44	64大通り商店街
20	バンジョーとカズーイの大冒険2	45	FCドリーム
21	マリオパーティ3	46	イラスト空想レポート　G.B.A.
22	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）	47	読者プレゼント
23	現代大戦略　Ultimate War	48	テレカ全員プレゼント
24	カスタムロボV2	49	読者アンケート
25	エコーデルタ・動物番長	50	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 ゲームのキャラクターグッズについての質問です。

（1）ゲームキャラのグッズをいくつ持っていますか？数字でお答え下さい。

（2）どのゲームのグッズですか？ゲームのタイトルをお答え下さい。

Q6 欲しいグッズについての質問です。どのキャラの、どんなグッズが欲しいですか？「(キャラ名) の (グッズの種類)」という形でお答え下さい。

例：「リンクのマグカップ」「マリオのぬいぐるみ」「サムスの抱き枕」など

Q7 今後出るN64ソフトで興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書き下さい。

※結果は1月号（11月21日発売）で発表するので、そのときに発売済みになっているソフトは表2に含まれていません。

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	14	DDシーケンサー（仮）
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）	15	デザエモンDD（仮）
2	ウォール街（仮）	16	動物番長（仮）
3	エコーデルタ（仮）	17	どうぶつの森（仮）
	【か行】		【は行】
4	キャベツ（64DD版・仮）	18	パネルでポン64（仮）
5	現代大戦略 Ultimate War	19	バンジョーとカズーイの大冒険2（仮）
6	現代大戦略 Ultimate War（64DD版）	20	ファイアーエムブレム64（仮）
7	コンカーズクエスト（仮）	21	フライトシミュレーター（仮）
	【さ行】	22	ポケモンスタジアム金銀クリスタル（仮）
8	サウンドメーカー（仮）		【ま行】
9	スーパーブラックバス64	23	マリオパーティ3
10	スリッ駆　ラジッ駆	24	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）
11	ゼルダの伝説64DD版（仮）		【ら・わ行】
	【た行】	25	ロックマンDASH〜鋼鉄の冒険心〜
12	Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム（仮）	26	レブ・リミット
13	DT DD版（仮）	27	WIPE OUT64

Q8 GBAソフトで興味のあるものを表3から選び、興味のある順に3つまでお書き下さい。

表3

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】		【は行】
1	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン	20	ハテナサテナ
2	ウイニングポストfor ゲームボーイアドバンス	21	はなさき合戦（仮）
3	馬穴大作戦（仮）	22	ハローキティのミラクルコレクション（仮）
4	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCR（仮）	23	ピノビィーの大冒険
5	黄金の太陽	24	ファイアーエムブレム 暗闇の巫女（仮）
	【か行】	25	ファイヤープロレスリングA
6	くるくるくるりん	26	僕は航空管制官
7	ゲームボーイウォーズ アドバンス（仮）	27	ポケットGTアドバンス（仮）
8	コナミワイワイレーシングアドバンス（仮）	28	ボンバーマンストーリー（仮）
9	ゴルフマスターAGB（仮）		【ま行】
	【さ行】	29	マリオカートアドバンス（仮）
10	サイレントヒルAGB（仮）	30	マジカルバケーション（仮）
11	サンサーラ・ナーガ（仮）	31	松本零士のスペースヘキサイトX（仮）
12	スーパーブラックバス アドバンス（仮）	32	みんなといっしょ（仮）
	【た行】	33	無限奇行ゼロ・ツアーズ
13	タクティクスオウガ外伝（仮）	34	メールでキュート
14	でじこコミュニケーション	35	桃太郎まつり
15	ドカポン（仮）	36	森田将棋あどばんす
16	トゥイーティと魔法の宝石（仮）	37	モンスターブリード（仮）
17	トップギア全日本GT選手権（仮）		【ら・わ行】
18	ドラえもん（仮）	38	ロックマンEXE
	【な行】	39	ワリオランド4（仮）
19	ナポレオン		

64ドリーム9月号プレゼント　当選者発表！

●ゲームボーイカラー
宮城県／轟木歩
●ゲームボーイカラー ミッドナイトブルー
福島県／若林真
●好きな64ソフト1本
岐阜県／大山幹人
兵庫県／山脇慎也
●好きなGBソフト1本
埼玉県／横手瞳子
千葉県／岡崎愛
●N64ソフト エキサイトバイク
京都府／峯崎隆文
●ワリオの人形
長崎県／牧重陳
●ルイージの人形
千葉県／川田梨沙
●キノピオの人形
青森県／奈良有作
●牧場物語Tシャツ
兵庫県／大久保美香
●ソフト書き込み済みGBカートリッジ
神奈川県／三枝峻宏
●ショートテニスラケット
千葉県／新渡戸菜々
京都府／星野純
●「タイタンA・E」特製キャップ
群馬県／榎田貴之
北海道／佐藤昌吾
神奈川県／沖田夏輝
●カービィのスクーイズキーホルダー
埼玉県／小室茜
兵庫県／比良山麗華
北海道／酒部連也
岐阜県／杉平昌子
大分県／田中豊三
北海道／鈴木恵
熊本県／水上岳彦
北海道／長谷川佳苗
三重県／伊藤寛晃
神奈川県／新井秀樹
●プチマスコットキーホルダー
岐阜県／高木麻貴
愛知県／渡辺まゆき
静岡県／片山未紗紀
広島県／真田良美
愛知県／池田拓昌
東京都／里村藍子
大阪府／大西良介
神奈川県／谷口なおふみ
岩手県／大森珠実
愛知県／片桐倫彰
●ティンクルストラップ
東京都／大神田彩
山口県／河村淳
山口県／佐伯雄輔
神奈川県／田畑明子
京都府／大篠直也
愛媛県／石川令奈
大阪府／浅井慶子
北海道／藤川未妃
東京都／堀口晋平
山口県／佐土原智美
●シレンの特製ノート
東京都／西沢光雄
山形県／梶沼隼也
埼玉県／横山和正
香川県／西本知弘
山口県／小川瑛子
☆9月号「宮本さんサイン入りグッズ」プレゼント当選者
●ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
岩手県／千葉泰裕
●ムジュラの仮面 サントラCD
福島県／菅野博行
静岡県／岡村夏実
●ゴールドコントローラ
島根県／三島聡史
愛知県／成瀬信之
●ムジュラの仮面 攻略本
兵庫県／藤岡明子
大阪府／大西良介
埼玉県／八木直人
●ムジュラの仮面 ポスター
大阪府／中垣もなみ
三重県／杉本美由紀
千葉県／江原千花
●以上、今月の当選者発表でしたっ！

もっちーの俺に聞くなよ(^^;)

9月号のアンケートハガキに「私もさいきんヘルメットを取ると目につく髪の毛が少ーし気になりだしました…あ、でもまだぜんぜんヨユーですよ？」と書いてくれた綿貫 樹さん。ところが10月号のハガキを見ると…「たいしたことはなかったんですが、事故っちゃいました。原付で」……って、おいおいおい！大丈夫かぁっ！(@ 0 @;)。まあ、ケガのほうも大したことないようなので、何よりなんですが。いやもう、ほんとみんなも事故には気をつけてね。とか言ってるもっちーも、今年の3月にやっぱり原付でやっちゃったんですが…。そういえば、もっちーの友人NもこないだZZ-R 400を半壊させてたなぁ…。事故ってほんとにいやだよね。ケガすりゃ痛いし、いろいろとその後、面倒なことがついて回るわけで、精神的にもヘロヘロになるし…。あ、そういえば事故の時には編集部のみなさんにも大変ご迷惑をおかけしました（ペコリ）。ということでみんな！道路に出るときは充分まわりに気をつけようね！もっちーとの約束だ！（っ…て、教育テレビのお兄さんかい）。あ、そういえば前回ちょっとネタにした「もっちーの呼び方」ですが…。ワピオピオさんから「やはり持田のおじさまでしょう」というハガキがきました。…って「ルパン3世 カリオストロの城」かいっ！（笑）。

The 64DREAM

N64&ゲームボーイ大好きマガジン

12月号は 10月21日(土)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は… 「64フォーラム」「インプレッション」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp
「ロクドリエンタメ」「ほぼコピー塾」宛は：64copy@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは… お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3211-2568）までお願いいたします。

NEXT MENU ◎次号予告

●『シレン2』&『パーフェクトダーク』徹底攻略！
●「ニンテンドーゲームキューブ」の可能性を探る

ついに公開された「ゲームキューブ」&「GBアドバンス」。N64は、新ハード発表の影に隠れた感もありますが、大丈夫。実りの秋にふさわしく、円熟したソフトが次々と用意されてますよ。次号では「シレン2」や『パーフェクトダーク』など新作情報をたっぷりお届けします。お楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ◎編集後記

6月号で、「Nintendoスタジアム」と合同で募集しました「マリオとルイージの兄弟テレカ」の発送は9月下旬を予定しています（遅くなってごめんなさい）。「ハズレたかな」と思ったキミ&アナタ、希望を捨てずに、しばしお待ち下さい。

4年前の創刊当時、巨人のミラクルVに浸りながら、『マリオカート64』の記事に追われていました。奇しくもミレニアムVを果たす巨人の余韻に浸りながら、次は『マリオカートアドバンス』の記事に取りかかれそう（MVPは松井。マッシー）

アパートの契約が切れるので、思い切って引っ越すことにした。で、荷造りをはじめたのだが、なんせ大量の本とおもちゃ類が次から次へと出てくるから、これがぜんぜん終わらない。オレは無事引っ越しできるのだろうか？（もっちー）

スペースワールドで出会えたドリーム読者の皆様。お疲れさまでした！ 中植にサインを求めて下さった皆様。ありがとうございました！ そろそろ新時代へと移りつつある任天堂ゲーム機。来年はどうなってるか今から楽しみです(中植)

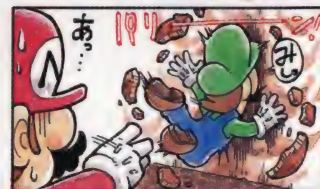
今月号で通巻50号となった64ドリーム。度重なるN64の発売延期で、発行日もおくれ、暇つぶしにSFCの『マリカ』で遊んでたころが夢のよう。ちなみに創刊は1996年です。先月号の119ページ間違えてましたね。ごめんなさい。(わたる)

NGCを見て以来、あのハードが欲しくてたまらない。ソフトではなく、ハード本体が欲しいと思ったのは初めて。GBAも予想通りすばらしいマシンだったので安心した。早く遊びたい（一足早く『シレン2』に超ハマリ中、ケイ少佐）

ヒマを見つけては『ドラクエ7』をプレイし、80時間ほど経過してようやく2枚目に突入。相変わらずの遊びやすさで面白いけど、このプレイ時間の長さにはウンザリ。「長く遊べる」事と「長く遊ばされる」事を履き違えてる気も（エンドー）

新ハードの発表で、あまり誌面を割くことができませんでしたが、『MOTHER3』の開発中止の知らせはとても残念。中止を知らない読者からの「そろそろ糸井さんのインタビューを」という葉書を読むと、悲しさはさらに倍増します（SAO）

今月の Nintendoスタジアム 11月号好評発売中！
定価490円／毎日コミュニケーションズ

巻頭特集 ポケモンスタジアム金銀クリスタル わざのパラパラ動画付きで体験プレイ全報告
別冊付録 牧場物語GB3ダブル攻略ガイド 男女それぞれの主人公を両面から徹底解説
★パネポンからクリスタルまでポケモン44P特集!!

#035 マンガ／中植茂久

STAFF
◎スタッフ◎

●発行人 濱田浩貴
●プロデューサー 中川信行／小畑誠治
●編集長 左尾昭典
●副編集長 中北亘
●デスク 真下明
●編集 岩崎桂／持田康之
遠藤靖幸／中植茂久
●編集協力 尾関友詩
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン 斉藤浩一（azt firm）
●デザイン 大岡喜直／相京厚史
（GORILLA）
大條千鶴子
●DTP 黒沢哲／菊島康博（azt firm）
岡田清一朗／水谷明彦
（AD GAIN）
●写真撮影 中北亘／水口哲二
●イラスト 中植茂久
記村隆鶴
●広告 鈴木俊介／柴崎貴久
●印刷 大日本印刷株式会社

The 64DREAM 11月号
2000年9月21日発行

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642 FAX 03(3230)0675
●本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL 03(3211)2579（広告）
TEL 03(3211)2596（販売）
TEL 03(3211)2568（業務）
FAX 03(3214)8558（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

5324

差出有効期間
平成12年11月
30日まで有効
(切手不要)

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
(株) 毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所	〒		
電話番号	☎　(　)		
勤務先・学校名	(さしつかえなければお書きください)		
希　望 プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム

読者アンケート 11

2000年11月号アンケートハガキ

Q1		Q2		Q3			Q4			

Q5	①		②		Q6	の

Q7	1番目	2番目	3番目	Q8	1番目	2番目	3番目

Q9 任天堂 について知りたいことがあれば、お書きください

Q10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください

キリトリ線

Nintendo
NINTENDO64
楽しさ百発百中!
CHUN SOFT
いざ、鬼ヶ島へ。
不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来! シレン城!
関連書籍情報
風来のシレン2　公式ガイドブック
2000年9月27日発売　本体価格 1,200円(税別)
風来のシレン2　モンスターシール大図鑑
2000年10月5日発売　本体価格 900円(税別)
風来のシレン2　ひみつの巻物
発売中　本体価格 750円(税別)
ローソン Loppi にて好評書換中!
スーパーファミコン用ソフト
不思議のダンジョン2 風来のシレン
ゲームボーイ用ソフト
不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物～
情報満載!チュンソフトホームページ
www.chunsoft.co.jp
※ゲーム内容に関する不明な点は、チュンソフト質問ダイヤル Tel.03(5272)5155
※受付時間:月曜日～金曜日(祝・祭日はのぞく)13:00～17:00
〒160-0022　東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10F
恒例! 早解きキャンペーン実施!
ゲームエンディング後に表示されるクリアタイムをハガキに書いて送ろう!
キャンペーン期間中(2000年10月末日消印有効)は何度でも応募可!
上位1000名様に早解き順位入り「鬼退治認定プレート」プレゼント!
詳細はチュンソフトホームページおよび「風来のシレン2」取扱説明書にて!
9月27日(水)発売
メーカー希望小売価格
6,800円(税別)
企画・制作:株式会社チュンソフト　販売:任天堂株式会社
任天堂株式会社　本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地　任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
©2000 CHUN SOFT/すぎやまこういち　および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

11月号 2000

平成12年9月21日発行(毎月1回21日発行) 第5巻第9号(通巻50号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ 〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価490円 本体467円

新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画

ゲームボーイカラー専用ソフト

新世紀 EVANGELION エヴァンゲリオン MAJANG HOKANKEIKAKU 麻雀補完計画

★シナリオモード ★使徒十三番勝負 ★フリー対戦 ★通信対戦 ★トレーディング・カード

封入特典 特製カードダスマスターズ(3枚)

イラスト:鈴木俊二

★「麻雀補完計画」の最新情報はホームページでも見ることができます♪ http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

©2000 KING RECORDS/GANSIS/GAINAX ©GAINAX/Project Eva・テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA製作委員会

速報! 世界征服をかけて でじこと勝負だにょ!!

ゲームボーイカラー専用ソフト

でじこの麻雀パーティ

☆2000年10月発売予定!

▶フリー対戦…キャラクターたちと自由に対戦!
▶勝ち抜きバトル…ランダムにチョイスされた相手3人と順に対戦!
▶通信対戦…通信で友達と麻雀対戦!
▶初心者ガイド…麻雀の打ち方を説明!

その他、でじこたちと楽しく麻雀できるタイトルが盛りだくさん!!

KIG-11 価格¥3,980(税抜)

イラスト:コゲどんぼ

KING RECORDS

©ブロッコリー・TBS ©2000 KING RECORDS/GANSIS

T1104199110492

©毎日コミュニケーションズ 2000 Printed in Japan 大日本印刷(株) 雑誌04199-11